AMIGA DÜNYASI

YIL: 3 SAYI: 31 ARALIK 1992 24.000.-TL(KDV DAHİL)

IMAGINE UYGULAMALARI

ROAD RUSH

PREMIERE

YENİ BİR İŞ PROGRAMI PAKETİ:
KELİME İŞLEM
DATABASE
SPREADSHEET
ve
GRAFİK
MINI OFFICE

FRP KÖŞESİNDE
NO GREATER GLORY

THE LEGEND OF KYRANDIA

✶YENİ NESİL AMIGA'LAR

A500+, A600, A1200, A4000

✶HARDWARE DERSANESİ

ARIZA BULMA VE TAMİR YÖNTEMLERİ

HEDİYE YAĞMURU İÇİN MEKTUPLARINIZI BEKLİYORUZ...

BIYAT

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

GRAFİK TEKNİKLERİ 14-17

MÜZİK

DAİMA 45
İLHAN İREM

ÖZEL

YENİ NESİL AMIGALAR 20-24
TELETEKNİK HABERLERİ 32-33
MINI OFFICE 48-54
HIZIR ACİL 56-58
PİLOTLAR KAHVESİ 77-81
GRAFİK YARIŞMASI 84-95

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 6-10
AMIGA SALATASI 40-44

OYUN TANITIM

ADVENTURE 60-62
THE LEGEND OF KYRANDIA
ROAD RUSH 64-65
PREMIERE 66-68
FRP KÖŞESİ 69-71
NO GREATOR GLORY 72
SWORD OF HONOUR 74-75
TRODDLERS 82-83

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 38-39

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA ve C 18-19
AMOS 28-31
ASSEMBLER 34-37

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
ONUR ÜNYELİ

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
ÜMİT ERTEK

MONTAJ
TURGUT TUNCAY
Tel: 638 08 76

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK
TEL: 249 42 40

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR A.Ş.
TEL: 250 17 86-250 40 79

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No: 22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TUM DİZGİ VE SAYFA MİZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA VE ÇIKIŞLAR KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

1992 yılının bu son ayında yine birlikleyiz. Bu ay yılbaşı hazırlıkları ve beklentileri ile geçecek. Bilgisayarla yakından ilgili kişilerin yılbaşından beklemişi, genellikle yeni çıkacak, çıkması umulan ve hatla çıkacağı söylentisi dolaşan oyun ve programlar. Şu dönemde çevremizdeki herkes bu umutlarla dolaşıyor. Bu umutların hangisinin gerçekleşeceğini bekleyecek ve göreceği:.

Benim açımdan her yeni yıl. yeni başlangıç umutlarının kapısını açıyor. Belki yeni yılda savaşlar bitecek ve yeni yeni barış tohumları saçılacak, insanlar kendi yaşamlarını yakından ilgilendiren çevre temizliği ve sağlığına daha çok önem verecekler. Daha temiz bir çevrede daha mutlu ve daha sağlıklı çocuklar yetişecek: bunun sonucunda da daha mutlu ve temiz yarınlar umuduna yaklaşacağız. Gerçekleşmeyecek hayaller değil aslında... Ama yazık ki, şimdilik sadece havai.'

*Bit ay yeni bir **ABONE KAMPANYA'**mız var. Çok güzel bir fırsat daha abone olmanız ya da yenilemeniz için. Aralık ayı içerisinde abone olan tüm okuyucularımıza beş adet disket içerisinde istedikleri, lütfen dikkat. **KENDİLERİNİN İSTEDİĞİ PROGRAMLARİ** hediye edeceğiz. Ama sadece Aralık ayı içinde abone olanlara. Gerekli bilgiyi 96. sayfada bulabilirsiniz.*

Amiga Dünyası derginiz, sizlere her zaman hirşeyler kazandırmaya ve sürprizler hazırlamaya devam ediyor ve edecek. Yeni yılda da size çeşitli sürprizlerimiz var. Sizi seviyor ve hierşeyiu irisini yapmayı amaçlıyoruz.

Grafik yarışmamız, bugüne kadar düzenlenen en başarılı ve en çok katılımcıya sahip yarışma oldu. Tabii siz sevgili okuyucularımız sayesinde. Geçen ayki grafik sayfalarımızda okumuşsunuzdur, katılım fazlalığından dolayı grafik yayınlama süremizi bir ay daha uzattık. Yani Aralık ayma. Bu ay da. kalan grafiklerin tamamını yayınlıyoruz. Seçmeniz biraz zor olacak gibi geliyor. Bu nedenle kupon yayınlamak yerine beğendiğiniz resimlerin sıralamasını bir dosya kağıdına yaparak bize göndereceksiniz. Eh. yarışmayı düzenlemek ve size sunmak bizden; şimdi sıra sizde, grafiklerinizi beğeni sıralımıza göre listeleyin ve gönderin. Böylece ilk ve en büyük halk jürisi olacaksınız. Tabii değerlendirmeleriniz 15 Ocak 1992 tarihinde elimizde olmalı.

Bu ay yepyeni bir adventure ile birlikteyiz. PC kullanıcılarının epeydir oynadığı The Legend Of Kyrandia. nihayet Amiga için de geldi. Tabii hiç vakit kaybetmeden oyunun detaylı çözümünü sizler için hazırladık. Özellikle son aylardaki adventure kıtlığı gözönüne alınırsa, adventure meraklıları memnun kalacaklar.

Son aylarda azalan oyun sayfalarımız karşısında merak duyan sevgili okuyucularımız, bunun sürekli olup olmadığım soran telefonlar açıyorlar. Tabii ki bu geçici bir durum. Sebebi, bir tarafta software firmalarının yeni oyunlarını piyasaya çıkartmak için yılbaşını beklemeleri, diğer yanda da bu sayfaların bir kısmım grafik yarışmasına tahsis etmemiz. Yani normal düzene önümüzdeki ay geçiyoruz.

*Ocak ayından itibaren 3 ay boyunca 2 okuyucumuza **MPS-1230 PRINTER** armağan edeceğiz. Ayrıntılı bilgiyi gelecek sayımızda bulabilirsiniz.*

*Bu ay. en popüler konumuz yeni çıkan Amiga lar. **Amiga** SOO+'tan başlayarak **Amiga** 4000e kadar detaylı tanıtımlarını bulacaksınız. Yeni çıkan oyunlardan seçmelerimizi de beğeneceğinizi umuyoruz.*

Gelecek aya kadar mutlu ve sağlıklı olun.

*Sevgilerimle.... **AMIGA DÜNYASI adına,***

Mahmure Ünyeli

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga,Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır, izinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

SEVİLEN TV YARIŞMA PROGRAMI ÇARKIFELEK, AMIGA'DA

Show TV'nin sevilen yarışma programı **ÇARKIFELEK.** Amiga için **FÜTURA DREAMS** grubu tarafından ***AMIGA'ya*** uyarlandı.

Fuat KARİP. Bahadır YILDIZ adlı gençlerin yapıtı olan Çarkıfelek, olağanüstü ilgi görüyor. Tümü ile aslına sadık kalınarak yapılan Çarkıfelek, orjinal ses efektleri, grafikleri, beş bölümde binin üzerinde *(tamamen Türkçe)* seçenekleri ile iyi tasarlanmış bir yapıt. Üç kişi aynı anda yarışabiliyor. Yarışmacı isterse Amiga ile yarışabiliyor. Finali geçen yarışmacı, sekiz ayrı süper otomobil, dört çeşit uçak ve dört uzay gemisinden birini kazanabiliyor.

Programı yapanlardan Fuat KARİP, İstanbul Teknik Üniversitesi Turizm bölümü 2 sınıf öğrencisi. Amacı, İsviçre'de Turizm konusunda okuyup master yapmak ve yüksek düzeyde Otel yöneticisi olmak. Bahadır YILDIZ ise Robert Kolej 2 sınıfa gidiyor. Amacı, Üniversiteyi Amerika'da Hamillon'da okuyup iyi bir elektronik mühendisi olmak.

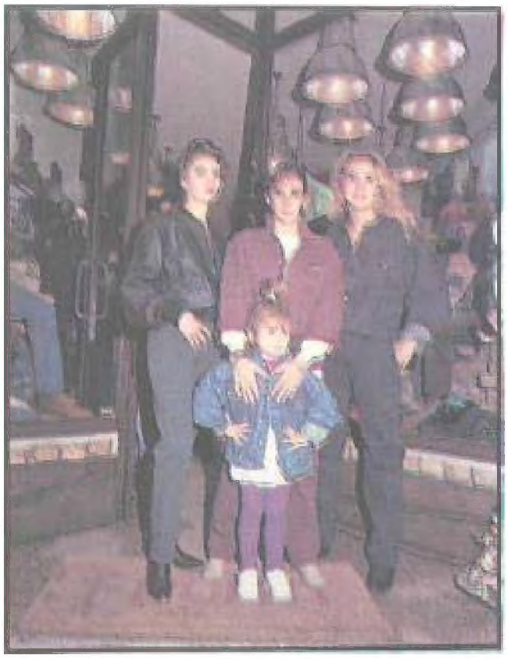
Fuat ve Bahadır'ın Amiga program yazılımında çok daha değişik konularda ilginç çalışmaları devam ediyor.

MCM Computer desteği ile oluşturulan Çarkıfelek, MCM Computer şubelerinde ve

önde gelen bilgisayar ürünleri satış noktalarında 85.000.-TL karşılığında orjinal ambalajı içinde satılmakta ayrıca isteyenlere APS ödemeli posta ile gönderilmekte.

Çarkıfelek programını edinmek isteyenler, MCM Computer Center Galleria-Ataköy-İstanbul adresine yazabilirler.

FRONTI JEANS, ŞİMDİ DE PENDİK'TE



Jeans sektöründe iddialı olabilmenin tek koşulunun kaliteli ürün olduğu bilinci ile üretimlerini tüm dünya standartları üzerinde tutmayı ilke edinen **FRONTI JEANS,** mağazalar zincirine bir yenisini daha ekledi.

Ülkemiz gençliğine sürekli daha yakın olmanın yollarını araştıran **FRONTI JEANS** üreticileri, Pendik'te açılan yeni mağazaları ile de hedef kitlelerine bir adım daha yakın olmanın mutluluğunu yaşıyorlar. İtalyan jeanlerinin temsilcisi olan **FRONTI,** bu sezon kreasyonlarında ring kumaşlara ağırlık verdi.

8 ayrı renkte üretilen jeanler, yaşamımızın her anına hükmedeceğe benziyor. Rivetinden çakma düğmesine kadar İtalyan.

Ve dünya standartlarında ithal malzeme ile gerçek jeanseverlerin **FRONTI'si.**

Pendik FRONTI JEANS mağazasının açılış kokteyline Türk pop müziğinin önde gelen isimlerinden Fatih Erkoç konuk olarak katıldı. Ayrıca Burçin Orhon da küçük bir dans gösterisi yaptı. Mağazada düzenlenen defilede Rus mankenlerden Natali ve Natasha, jeanleri erotik bir biçimde izleyicilere sundular.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

Bu kış dünyanızı Benetton renkleriyle süsleyin!

"United Colors Of Benetton" şıklığını "Bulova" kalitesinde yaşatan Benetton kol saatleri, sizleri renkli dünyasına davet ediyor. 92/93 Sonbahar/Kış sezonu için hazırlanan 96 ayrı modelde sizin dünyanızı renklendirecek bir Benetton bulmakta güçlük çekmeyeceksiniz. Çünkü bu kolleksiyon, Graphics ve Special Girl gibi cıvıl cıvıl modeller yanında, klasik zevke hitap eden The Evergreen Classics gibi modellerinde bulunduğu 15 değişik çizgiden oluşuyor.

Tüm dünya Yeni Dünya'nın keşfinin 500. yıldönümünü kutlarken, "United Colors Of Benetton By Bulova", Kızılderililerin zengin kültüründen esinlenerek 9 modelden oluşan "Indian Summer" çizgisini oluşturmuş.

Winter Flowers çizgisinde 10 yeni model, kışın 10 sonsuz güzelliğini sunuyor.

Ve Jazz... "...it's a wonderful world!". Jazz'm dört modeli içinizdeki hüznü silip atmak için.

Tüm Benetton mağazalarında ve seçkin saat satıcılarında bulabileceğiniz bu saatlerin fiyatları 499.500 TL'den başlıyor.

PC, PC, PC...

Amiga kullanıcılarının Pc uyumluluğu konusundaki saplantılarını bir kere daha tatmin etme imkanı doğdu. Commodore firması bu tip kişileri tatmin etmek için bir seri kart çıkarıyor. İlk önce bu kartlar sadece 2000, 3000 ve 1500'ler için çıkacak. Bunların üzerinde 386sx/25 kartı ve 2MB ram olacak. Fiyat ise 250 pound civarında bildirilmiş.

Amiga 600 kullanıcıları da şanslı kişiler arasında. Kelly Sumner bu konuda "Amiga 600 için de bu tip birşeyler yapmaya niyetimiz var, fakat bence bu fiyat olarak farklı olacak" dedi.

Bu "farklı fiyat"la kastedilen daha az bir fiyat, yalnız buna karşılık aletin üstünde daha az ram olacak.

Commodore firmasının Pc olayına böyle rahat yaklaşması oldukça iyi birşey. Diğer bilgisayarların aksine Amiga, bazı basın ve Pc üreticilerinin yaratmaya çalıştığı PC tehdidi altında ezilip gitmeyecek.

Aladdin, Beklenmeyen şekilde:

"Aladdin" ne bir platform oyunu ne de bir adventure. Sihirli lamba, bu sefer bir 3 boyutlu çizim programına adını vermiş. Oldukça güzel grafiklerle çıkagelen bu programın (tam adı Aladdin 4D) şimdiye kadar çıkan en gelişmiş 3D çizim programı olduğu idda ediliyor.

Ayrıca eski lambanızı değiştirme imkanı da tanınmış. Herhangi bir Amiga çizim programının üstüne sadece 219 pound vererek bu yeni sihirli lambayı (yani programı) alabilirsiniz. Sihirli bir lamba için fazla bir bedel değil herhalde!

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

BİLTEK'ten ÜÇ YENİ ÜRÜN:

Merhaba.. İşte **Multi Ice III Plus..** Bu kart diğerlerine nazaran oldukça fazla ilerleme göstermiş. Birkere ilk versiyonlarında olduğu gibi kendine özgü bir format kullanmıyor,

direkt Amiga 'nızm DOS formatını kullanıyor.

Ayrıca picture rip yaparken picture'ı IFF formatına çevirmek için saçınızı başınızı yolmuyorsunuz. Picture'lar disketinize IFF formatında kaydediliyor, tabii aynı şey soundlar içinde geçerli. Yine bir sürü formalite ile uğraşmayıp müzikleri diskete modül olarak atıyorsunuz. Ayrıca sample'lar için de iyi bir sistem düşünülmüş Audio Master benzeri bir programla hafızada sampler 'lan bulup, istediğiniz bölümünü save edebiliyorsunuz. Tabii modül ve sampler'lar üzerinde beli oranlarda değişiklik yapabiliyorsunuz. Kartuşun üzerinde birçok utility de mevcut: Dos disketleri için dcopy, dos formatı dışındaki disketler içinse burstnibbler adında iki tane copy programı bulunmakta. Ayrıca çok iyi bir virüs killer ve setmap programı var. Üzerindeki programlar her türlü amaca hizmet edebilecek nitelikteler. Kartuşun en önemli özelliklerinden biri de, kırıcı özelliği. Her yüz programdan doksan tanesi freeze edilebiliyor, tabii freeze ettikten sonra önünüzde hiç bir engel kalmıyor, makinenizin hafızasında istediğiniz gibi at koşturabilirsiniz. Ayrıca freeze ettiğiniz programlar oldukça iyi compress ediliyor ve dos formatında saklanıyor.

Böylece Kick Off'unuzu harddiskten oynamanın zevkine varabiliyorsunuz. Fakat decompress etmek için ufak bir File "a ihtiyaç var. Tabii freeze ettiğiniz programı trainer da yapabiliyorsunuz. Bu işte de oldukça başarılı.

Bir de deepfreeze diye yeni bir mod eklenmiş. Tabii ki kartuşun özellikleri bu kadar değil, fakat yeterli yer olmadığı için burada kesmek zorundayım.

KICKSTART INTERN ROM V2.04

Plus'ım yok diye üzülmeyin; 2.04 Rom sayesinde artık siz de tüm plus programlarını sorunsuz çalıştırabilir, ayrıca bir swich yardımıyla 1.3 ve 2.04 rom'lar arasında sorunsuz olarak değişim yapabilirsiniz. Fakat tam bir plus'ım olsun derseniz, makinenizin Agnus ve Denişe chiplerini de yeni versiyonları (Agnus 8375 ve Denişe 8373) ile değiştirmeniz gerekir.

PLUS 1 MByte RAM KART

Plus'ınızın ram'ini 1 MB chip ram'den, 2MB chip ram'e çıkarır. Bu sayede custom chiplerinizin kullanabileceği alanı 2MB'a çıkararak profesyonel programları kullanabilirsiniz.

En önemlisi, **"Out Of Memory"** mesajı ile kolay kolay karşılaşmazsınız.

Tanrılar ve Doğa:

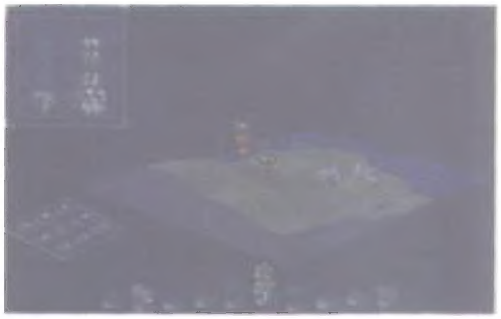
Son günlerde tanrıcılık oynanan oyunların sayısı bir hayli artıyor. **"Sim Earth"** gibi bütün bir dünyayı yarattığımız oyunlardan **"Civilization"** gibi hiç yoktan bir medeniyet yarattığımız oyunlara kadar her türlü yaratıcılık similasyonu mevcut.

Yeni demosu gelen bir simülasyon olan SHEPHERD'da, bir çoban oluyoruz. Yalnız biz herhangi bir çoban değiliz. Gerektiğinde fırtınalar estirip yağmurlar yağdırabilen bir çobanız. Amacımız hayvanlar alıp (en başta 2 adet alıyoruz, bunlar daha sonra yavrulayarak çoğalıyor) bunları üretmek.

Bitkilerde ekleyerek dünyamızda besin zincirini, dolayısıyla doğal dengeyi sağlamak. Tabii doğal olmayan yollarla (satın almak gibi) hayvanlar eklendiğinden dengeyi sağlamak da yine doğal olmayan yollara düşüyor.

Mesela bitki satın almak, yağmurla zamansız yeşerterek besin ihtiyacını karşılamak gibi.

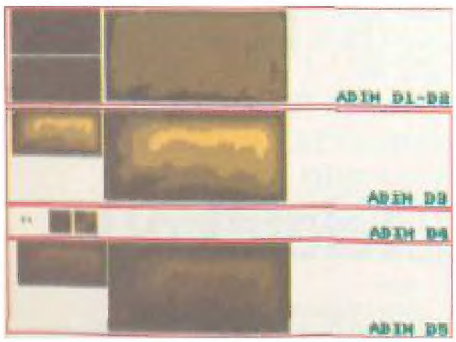
Oyunun tamamlanmış versiyonunda 30'u aşkın hayvan olacakmış. Oyun alanı ise "Powermonger"da olduğu gibi vektör, her yeri gezebiliyoruz.



Mehmet Ali ŞAH İN

Hepinize yeniden merhaba!.. Umarız geçen ayki yazımız sizi bir ay idare etmiştir. Grafikolikler, daha önce köşemizle ilgili olarak, bize getirdikleri eleştirilerin birçoğundan vazgeçmişlerdir sanıyorum. Şu an kulağıma gelen tek eleştiri konusu var. LOGOLAR, yazının hep logoları anlattığı. Buna vereceğim cevap var. Acele etmeyin, logolarla birlikte bazı çizim tekniklerini de farketmeden öğreniyorsunuz. Daha sonra bu teknikleri kullanarak çok farklı resimler yapacağız sizinle.. Ama şunu da belirtmeliyim ki, bizim okulumuzdan mezun olacak olanlar, FULL-PAGE (tam sayfa) grafikerleri değil, daha küçük resimlerde başarılı olacak kişilerdir. Eğer vakit kalırsa ya da istenirse; full-page konusunda da çalışmalarımız olacak...

Şimdi okul öğrencilerimizden isteklerimiz var.. İlk olarak eğer bu köşeyi okuyorsanız ve birşeyler çiziyorsanız, ne olursa olsun, ne boyda olursa olsun, bana gönderin... Hem bunu herkesle paylaşalım, hem de size sunacağım sürprizlerden faydalanın... Resimlerinizi yollamak için dergi adresini değil, benim adresimi kullanın, yani...



ATA SOKAK NO: 15/2
ANITTEPE 06580 ANKARA

Size sunacağım bazı imkanlar ise şöyle:

- Köşemizi resimleyen DPaint çizimlerini IFF olarak elde edebilme..
- Direkt ya da dolaylı olarak eleştiri alabilme...
- Bu resimleri dergi sayfalarında sergileme..
- Eğer yeterince iyi iseniz YASAL iş imkanı...

Sanıyorum bu kadar teşvik sizin için yeterlidir.. Şimdi ben beklemeye başlıyorum, sıra sizin....

Artık yazımıza dönelim. Geçtiğimiz ayda logolar hakkında genel bilgi verip, bir BASİT LOGO ve onun çeşitlenmesi konusunda çalışmalar yapmıştık. Bu ay aynı logoyu iki kez daha çeşitleyeceğiz, BİRLEŞİK LOGO deneyeceğiz ve PARÇA LOGO diye bahsettiğim tarz için basit bir ömek yapacağız..

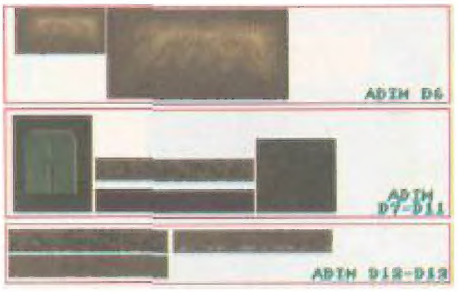
Geçen ayki yazımızı kaçıranlar için belirtelim. PARÇA LOGO, büyük bir resmin parçası imiş gibi görünen logolardır..

Parça logodan başka, bir resimle birlikte gelen ama resmin ön planda olduğu RESİM LOGOLAR ve sadece isimin yeraldığı BASİT ve BİRLEŞİK logolar vardı. BASİT logolar, aynı karakter seti kullanılarak yapılmış gibi duran logolar, birleşik logolar ise harflerin birbirine geçtiği ve birbirini tamamladığı tarz logolardı.

Şimdi basit logo çeşitlemelerime devam ederek başlayalım. Ne yazık ki, geçen ayki yazıyı kaçıranlar P4 LOGOSU terimini anlayamayacaklardır. P4 LOGOSU, geçen ayki yazımızdan kalma bir terim, "P4 adımından sonra ortaya çıkan logo" anlamına geliyor.

Şimdi yapacağımız iki çeşitleme de renk değişiminin etkileri üzerine yapılıyor.. İki çeşitlemede de logonun bazı kısımlarındaki renkleri değiştirerek farklı etkiler ortaya çıkartmak amacındayız. İlk çeşitleme için E, ikinci için ise F harflerini kullanacağız..

ADIM El: P4 logosunu alarak başlayalım.. Serbest çizim moduna geçelim. Daire şeklinde olan brush'lardan birini seçelim ve shift+"H" ya da "+" tuşunu kullanarak bu brush'ı büyütelim.. Orta boy olan daire ise serbest bir şekil çizelim. Ben zigzag çizdim ama siz istediğinizi çizebilirsiniz..

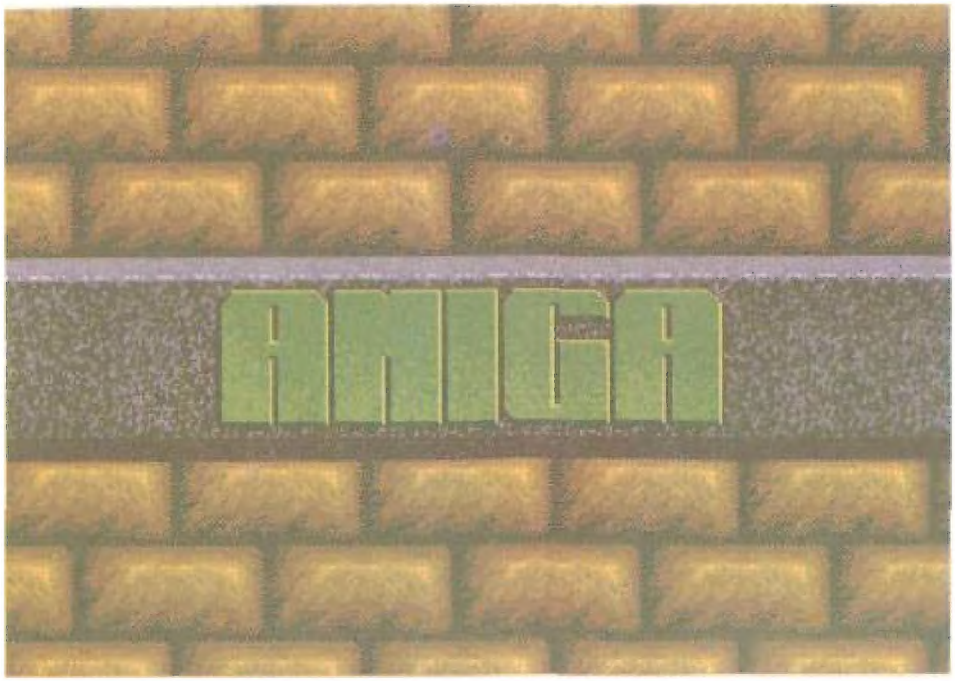


ADIM E2: P4 logosunun iki kopyasını çıkartın. Çizdiğimiz bu serbest çizgiyi brush alıp, P4 logosunun üstüne sağ tuş ile basın. Bu kısımlar silinecektir.

ADIM *E3:* E2'de oluşan biçimi P4'ün üstüne getirip sağ tuş ile silin böylece E2'de sildiğimiz kısımlar da elimizin altında olacaktır..

ADIM E4: Renk değiştirme işlemi için renk ayarlayın. Ben 10-12-12, 8-10-10, 6-8-8,4-6-6 renklerini kullanıyorum..

ADIM *E5:* STENCIL fonksiyonunu kullanarak logonun E2'de oluşan biçiminin yeşil olan renklerini mavilerle değiştirin. Geçen ayki yazıyı kaçıranlar için:



Stencil penceresinden değişecek renk dışındaki renkleri kilitleyip, daha sonra bu rengin bulunduğu kısımlara şeni renk yerleştirme işlemi..

ADIM E6: Şimdi lek iş bu iki parçayı birleştirmek.. (Görünüş E6)

Şimdi yapacağımı/ çeşitleme ise. "VANISH" adlı bir demo-grubunun slide-show'undan esinlenmedir. O logoyu görünce basil bir renk değiştirmesi olması nedeni ile tam yazımıza uygun düşeceğine karar verdim. Şimdi ikinci çeşitlememizi yapıyoruz..

ADIM Fi: Yine P4 logosu ile başhyoıu

ADIM F2: Logonun bir bölümünü sağ tuş. ile brush alalım, böylece o kısım silinecektir.

ADIM F3: Yeni renkler ayarlayalım. Ben 15-13-11, 13-11 -9, 11 -)-7. 9-7-5 ve 7-5-3 kodlu sarı-kahverengileri kullanacağım.

ADIM F4: Yine stencil fonksiyonunu kullanarak, logonun kesip çıkarttığımız bölümünün renklerini değiştirelim.

ADIM F5: En koyu 3 kahverengi tonu ile logo harflerinden hemen hemen iki kat daha uzun olan içice dörtgenler çizelim. En dışa enkoyu. onaya en açık ve en içi orta koyulukta olan Ionian kullanın. En içteki dörtgen sağ ve soldan, kesip çıkardığımız bölüme değsin..

ADIM F6: Kahverengini en açık tonu ile dörtgenin içinde kalan alanı boyayın.

ADIM F7: Stencil fonksiyonunu kullanın ve en açık kahve tonu dışındaki renklen kilitleyin.

ADIM F8: Düz çizgi çizme ikonunu kullanarak F6 adımında boyadığımız alanda, sağ tuşu kullanarak, çizgiler çizin. Böylece bu kısımla zemin renginin geçmesini sağlarsınız.

ADIM F9: Şimdi F8 adımı ile oluşan parçayı logodaki yerine yerleştireceğiz. Ama unutmayın ki. dörtgenler sayesinde bu parçanın genişliği uzadı. Yan parçalardan birini biraz kaydırmanız gerekecek..

ADIM FIO: Eğer isterseniz parçaları birleştirirken, F8 sonucu oluşan parçayı biraz aşağı ya da yukarı kaydırabilirsiniz.

Böylece iki çeşitleme örneğini de bitirmiş oluyoruz. Şimdi kolayca yapabileceğiniz (yine P4 logosunu kullanan) PARÇA LOGO örneğini gerçekleyeceğiz. Bu örnek için ise D adımlarını kullanacağız..

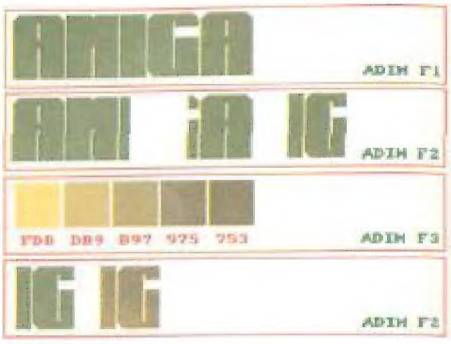
ADIM D1: 4*4'lük kare brush'ı alın. 3 kez shşft+h ile büyütün. Şimdi 32*32 boyuta erişeceklerdir. Bu brush'ı yanyana basarak 64*32 boyutunda bir alan elde edelim... Bu alanı sarı-kahve tonlarının en koyusu ile boyayalım.

Bu renkler: 15-12-11, 13-9-7, 10-7-4,8-5-1 ve 6-4-0...

ADIM D2: Sarı5 (enkoyu olan) ile bu alanı boyadıktan sonra, sarı 4 ile bu alanın içine serbest bir figür çizelim.. İçe çizilen figürün dış kenara olan uzaklığı sol ve altta daha fazla olmalı.. Sağ ve üstte ise çizgiyi daha düz bir hale getirin..

ADIM D3: Sarının en açık tonuna kadar D2 işlemini içice tekrarlayın. Böylece beş alan olacak..

ADIM D4: Şimdi bu alanların rengini biraz değiştireceğiz. Bu işi yapmak için tram tekniğini kullanacağız.. Sarının en koyu olan 3 tonunu kullanarak dama tahtası benzeri dört kare yaratalım. Her kare yerine bir piksel kullanalım.. Yani 5-4/4-5 ve 4-3/3-4 tonları ile bu işi yapalım.



ADIM D5: Şimdi D3 adımında çıkan biçimdeki en koyu tonu atlayın. sarı4 yerine ilk tram alanını yani sarı5 ve sarı4'den oluşan kareyi tam sınırlarından brush alın. sağ tuş ile fiil ikonunu klikleyip "from brush" seçeneğini (dikleyin, şimdi sarı4 alanını fiil yapın. Sarı3 yerine yine sağ tuşla fill'e klikleyerek "solid" olarak sarı4 ile boyayın. Sarı2 yerine ikinci tram brush'ını kullanarak boyama yapın. Sarıl'i ise sarı 3 ile boyayın.

ADIM D6: Büyüteç ikonu ile alanı büyütüp. sarı2 ile eklemeler yapın ve bazı yerlerde renkleri birbirlerini içine geçirin. Böylece geri planımız için kullanacağımız tuğlaları oluşturduk.

ADIM D7: P4 logosundaki harflerden hemen hemen 1, 1.5 kat daha yüksek bir dörtgen çizin. Mor4 ile bu alanı boyayın.

ADIM D8: Sprey ikonunu sağ tuş ile klikleyim SİZE ile daireyi biraz büyütün. Bu dairenin genişliği, sprey alanın genişliği olacaktır. STENCIL ile mor4 haricindeki tüm renkleri kilitleyin. Mor5 ile dörtgeni alt tarafına. mor2 ile de üst tarafına biraz boya püskürtün.

ADIM D9: STENCIL fonksiyonunu kapatın. Dörtgenin üst ve alt kısmındaki 8 piksel yüksekliğindeki bölümleri sağ tuş ile brush alıp ekranın başka bir yerine kopyalayalım.

ADIM D10: Geride kalan parçayı brush alın. F2 tuşuna basarak COLOR moduna geçin. Ve mor4 ile ekrana basın.

ADIM D11: Yine stencil ile mor4 haricini kiltleyip bu alanın üstüne sprey ile mor3 püskürtelim.

ADIM D12: Biraz önce D9 adımında üst kısımdan kesip aldığımız parçaya gelelim. Stencil mor4 haricindekiler yapıp. mor3 ile bu alanı boyayın. Boyamak için sağ tuş ile brushlardan birine klikleyip. brush'ı H veya size ile büyüterek kullanın.

ADIM DI3: Yine stencil'i kapatıp-

D12'de boyadığımız alanın en all satırındaki mor2 renklerini mor1 ile değiştirin.

ADIM D14: Bu üç mor parçayı üstüste koyun. Tüm alanı brush alıp, ekranı boydan boya kaplayacak kadar yanyana basın.

ADIM D15: P4 logosunu brush alın. Mor5 rengini seçin ve "o" ile outline yapın, yani brush'ın dışına bir hat çektirin. Şimdi D14'de yaptığımı/, çubuğun üstüne logoyu ortalayarak basın.

ADIM D16: D6"da oluşturduğumuz biçimi brush alın. Bunu önce iki tane yanyana gelecek şekilde, sonra da üçüncü bir tane bunların tam ortasına gelecek şekilde alt alta basın.

ADIM D17: Altta kalan tuğlanın sınırlarına göre tam kare (64*64) piksellik brush alın.

ADIM DI8: Sağ tuş ile fiil ikonunu klikleyin. FROM BRUSH yapın.

ADİM DI9: Şimdi logonun bulunduğu ekrana gelip barın üst ve alt kısmında kalan alanı boyayın. Hepsi bu kadar.

Bu parça logoda, "duvarın üzerine monte edilmiş bir tabela" imajını yaratmaya çalıştık. Benim seçtiğimiz renkler istenilen sonucu vermeyecektir. Ancak herşeyin açık seçik ortada olmasını sağlayacak renkler seçtim. Siz bu renkleri değiştirerek daha etkin bir görüntü sağlayabilirsiniz..

Gelecek aya yine logolar... mı? Pek sanmıyorum artık biraz daha farklı konulara el atsak daha iyi olmaz mı? Logolar pekçok konunu geri planında yeralacak şekilde kalsın hep. Biraz daha teknik öğrensek

daha iyi olmaz mı? Aslında herkesin boyama (pikselizasyon) tekniği farklıdır. Bu zaman içinde kendiliğinden ortaya çıkar. Ama kimi şeyler vardır ki standarttırlar ve bunları çizmek için yeni teknikler geliştirmeye çalışmak gereksizliktir.

Biraz bu tekniklerden bahsedeceğim. Ama bunlar öyle şeyler olacaklar ki. demolar, logolar, animler ve oyunlarda kullanabileceğiniz grafikler oluşacak.. Hadi bakalım, kolay gelsin.. Gelecek aya kadar hoşçakalm....

CENKER ÖZKURT

Amiga C'de bu aydan itibaren yeni konumuz geçen sayılarda da söz verdiğim gibi. 'intuition.library", 'intuition.library' hakkında bundan önceki sayılarda çok şey söyledik. Fakat ben yine de bu konu üzerinde hala anlatacak birşeyler bulabiliyorum. Çünkü Amiga'da sonuç mükemmel.

Şimdi isterseniz Amiga'nın şu mükemmel library'lerinden biri olan 'intuition. library'nin içine bir girelim.

Intuition.library ile window, screen, gadget ve menüler kontrol ediliyor. Intuition (=İçine doğma, seziş), zaten isim olarak da kendini anlatıyor. Bilgisayarın, bilgisayar kullanıcıları ile iyi bir diyalog kurmasını hedefliyor.

Intuition, bir screen'ler ve window'lar dünyası. Screen, yapay görüntümüzün temel elemanı. Screen'de kullanacağımız fontları, renkleri ve çözünürlüğü rahatlıkla seçebiliyoruz. Window'lar isc. Intuition içerisinde en yüksek mertebeye sahip. Window'lar üzerindeki gadget'lar sayesinde giriş çıkış yapabiliriz. Her iki Screen ve Window yapısı üzerinde programlar ile rahatlıkla değişiklik yapabiliriz.

Bir program içerisinde intuition.library'ı kullanmak istiyorsak, ilk olarak bu library'nin yapı değişkenini tanımlamamız gerekir. Bu değişken bildiğimiz 'IntuitionBase' yapı değişkenidir ve library'yi hafızaya yüklendikten sonra, yüklenmiş olan hafıza bölgesinin başlangıç adresini ve diğer parametreleri tutar. Program içerisinde bu olayı şöyle tanımlarız;

```
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
```

Burada. IntuitionBase yapı değişkeni pointer olarak tanımlanmıştır. Daha sonra hafızaya yüklemek için.

```
IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
OpenLibraryf "intuition, library".
INT_REV);
```

işlemlerini yaparız.

Artık intuition.library tanımlanmış ve hafızaya yüklenerek kullanılır hale gelmiştir. Bundan sonra herhangi bir intuition.library kullanan bir sistem komutunu kullanabiliriz. Örneğin bir ekran açabiliriz.

Hafızaya yükleme işlemini OpenLibrary() fonksiyonu sağlıyor. İlk parametre. açılması istenilen library adını, ikincisi ise versiyon numarasını istiyor. Burada INT_REV. intuition_revision yani intuition düzeltme numarasını içeriyor. Bu library'ler geliştirildikçe bu revision sayısı da değişiyor. Şimdi Window'lan ve Screen'leri daha derinlemesine inceleyelim.

Window ve Screen'ler:

Window'lar Intuition ekranının temel elemanını oluşturuyor. Window'lardan daha üst düzeyde bir yapı yoktur. Screen'ler dahi daima Window'lar altında oluşur. Bütün giriş-çıkış hareketleri window'lar üzerinden alınır.

Window, basit bir şekilde, bir kutu olarak screen üzerinde kendini gösterir. Çok küçük bir pencere açtığınızda üzerine text ve grafik yazamazsınız. Fakat, tabii ki başka büyük window'lar açarak istediğini/i gerçekleştirebilirsiniz. Açtığını/ window'a resim çizebilir, bunun ötesinde vermiş olduğunuz mesajlar sayesinde, giriş alabilirsiniz. Bütün window'lar multitasking olarak başka programlar çalışırken bile size hizmet verebilir. Böylece bir işlemi birçok parçalara bölerek çalıştırabilirsiniz. Fakat her an için yalnızca bir window'dan giriş yapılabilir. Bunun ötesinde her window kendisi için bir console device seçer. Böylece window'lar düzenli ve sıralı bir şekilde çalışır.

Screen'ler ise bir dereceye kadar sınırlandırılmış yapıdır. Arka fonda oluşur, üzerinde window'lar görüntülenir ve idare edilir. Window'a benzer bir şekilde, screen ekranda bir kare şeklinde görülür.

Intuition altında iki çeşit screen vardır. Bunlardan **WorkBench screen'i.** standart olanıdır. Bu sereen'in özellikleri önceden verilmiştir. Standart ve bilinen özelliklere sahiptir.

İkincisi ise **Customized screen**'dir. Bu sereen'nin de parçacıkları program tarafından ayarlanabilir. Customize screen, herhangi bir genişlikte olabilir.

WorkBench sereen'in, customize sereen'e göre belli başlı bazı avantajları vardır. Bunlardan ilki. ikonlardır. WorkBench üzerinde ikon yaratmak mümkün; fakat, customize sereen'e bu olayı taşımak kolay olmayabilir.

Screen oluşturulmak istendiğinde yalnızca görüntü oluşturulmaz. Bunun yanında bir de çalışmak için hafızada islenilen boyutlarda bir yer ayrılır. Ayrıca açılan her window için de bir hafıza bölgesi ayrım

Window'larda olduğu gibi screen'ler de birden fazla açılarak multi-tasking olarak çalışabilir. Tabii ki açılan her screen hafızamı/dan biraz götürecektir. Bu nedenle örneğin 512KB'lik bir Amiga'da 640x512'lik ölçülerde en fazla 2 ya da 3 ekran açabilirsiniz.

Window'lann oluşturulması:

Bu kısımda basit olarak bir window'un workbench sereen'i üzerinde nasıl oluşturulacağını öğreneceğiz. Window oluşturmak için iki objeye ihtiyacımız vardır. Bunlar, önceden C dilinde de kullanılacak şekilde hazırlanmıştır. Bunlardan ilki New Window yapı değişkenidir. Bu yapıda açılmak istenen window'un özellikleri verilir. Bir intuition fonksiyonu olan OpenWindow() ile de NewWindow yapı değişkenine vermiş olduğumuz özelliklerde bir window açılır. OpenWindow() fonksiyonu window'u açtıktan sonra ikinci bir yapı değişkeni daha oluşur. Bu yapı değişkeninin ismi 'window' dur. Bu değişken ile açılan window'u idare ederiz.

NewWindow yapı değişkeni aşağıda olduğu gibi tanımlanmıştır. Her yeni bir ekran açıldığında bu değişken yeniden kullanılır. Şimdi NewWindow yapı değişkenine bir bakalım.

```
struct NewWindow [
        SHORT LeftEdge. TopEdge.
                    Width. Heieht;
        UBYTE DetailPen. BlockPen;
        USHORT IDCMPFlags:
        ULONG Flags;
        struct Gadget *FirstGadget;
        struct Image *ChechMark;
        UBYTE *Title:
        struct Screen *Screen;
        struct BitMap *BitMap;
        SHORT MinWidth. MinHeight.
                    Max Width. MaxHeight;
        USHORT Type;
];
```

NewWindow yapı değişkeninde kullanacağımız başlıca parametrelere bir göz atalım:

LeftEdge ve **TopEdge** değişkenleri, açılmak istenen window'un sol üst köşe koordinatlarını belirler. Window açıldığında başlangıç noktası burası olacaktır.

Width ve **Height** görüntülenecek olan window'un genişliğini ve yüksekliğini ayarlar. Window açıldığında, bu yükseklik ve genişlikte olacaktır.

DetailPen ve **BlockPen.** window içerisinde kullanılacak renkleri belirler. Yazı yazmaya kalktığımızda bu renklerde yazacaktır.

Flags, kullanılacak olan aktiviteleri ayarlar.

Text, window'un başlığını oluşturur.

Type, kullanılan screen tipini saklar.

Şimdilik yukarıda açıklamadığım değişken alanlarına **NULL** ya da 0 değeri vererek, yani bu değişkenleri ihmal ederek bir örnek verelim.

```
#include <stdio.h>
#include <exec/types.h>
#include<intuition/intuitionbase.h>
```

```
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Window *Window;

main()
{
  lntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
  OpenLibrary("intuition.library",0);

  if(!intuitionBase) {
      printf("Intuition Error!"):
      return(0);


  if(!create_window()) {
      printf("Window acilamadi!.");
  } else {
      Delay(100);
   }
if(Window) Close Windowf Window);
if(IntuitionBase)  CloseLibraryUniui-
tionBase);

}

  create_window()
  {
   struct NewWindow NewWindow:

NewWindow.LeftEdge=20:
NewWindow.TopEdge=20:
NewWindow.Width=300:
NewWindow.Height= 100;
NewWindow.DetailPen=0:
NewWindow.BlockPen=l;
NewWindow.TitIe=(UBYTE *)"Basit
bir Window";
    NewWindow.Rags=ACTIVATE:
    NewWindow.IDCMPFlags=0;
    NewWindow.Type=WBENCHSCREEN;
    NewWindow.FirstGadget=NULL;
    NewWindow.CheckMark=NULL;
    NewWindow.Screen=NULL;
    NewWindow.BitMap=NULL;
    NewWindow.MinWidth=0:
    NewWindow.MinHeight=0;
    NewWindow. Max Width=0;
    NewWindow.MaxHeight=0;

    Window=( struct      Window      *)
Open Window(&New Window);

  if(Window==NULL)
  return(O);
  return(l);
  }
```

Yukarıdaki örneğimizde create window() adı alında bir window açma rutini hazırladım. Bu rutini çağırdığımızda. NewWindow yapı değişkenine istenilen özellikler verilerek Window açılıyor. Vermiş okluğumuz parametreleri bir inceleyelim.

Title, bir string dizi istiyor. Daha sonra ekran açıldığında bu diziyi window'un tepesindeki bara başlık olarak atıyor. Örneğimizde "Basit bir Window" dizisini kullandık.

Type'ı WBENCHSCREEN olarak aldık. Böylece window 640x200'lük screen'de açılacak.

DetaılPen ve BlockPen. renk registerlerini oluşturuyor. DetailPen. yazı ve window'un çerçeve rengini tutuyor. BlockPen. arka fon rengini tutuyor. Bu değişkenlere -1 değerini verirsek, screen'in seçmiş olduğu DetailPen . ve BlockPen değerlerini kullanmış oluyoruz.

Flags değişkeni, çok önemli ve dikkatli olunması gereken bir değişken. Biz burada **ACTIVATE** parametresini kullandık. Bu sayede window açılır açılmaz aktive edilecektir. Yani. eğer bir giriş yapılacaksa bu window'dan al anlamına gelmektedir.

LeftEdge ve TopEdge sol üst noktamızdı. Bu değişkenleri de 20-20 seçtik. Genişlik ise Widıh=300. Height-100.

Diğer yapı değişkenlerini kullanmadığımız için 0 veya NULL olarak eşitledik. Böylece bu değişkenlerin yapmış olduğu işlevler ihmal edilmiş oluyor.

Rag olarak ACTIVATE'i seçmiştik. Şimdi diğer flag'lara ve ne anlama geldiğini öğrenelim.

Window Flags:

ACTIVATE Window açılır açılmaz diğer Window'lara göre aktif olarak açılır.

ACTIVEWINDOW Window açıldıktan sonra eğer window aktif ise mesaj al.

BACKDROP Bütün window'ların arkasında açılmasını sağlar.

BORDERLESS Özel olarak açılan pencereye çerçeve çizmez.

IN ACTIVE WINDOW Window açıldıktan sonra aktif değilse bile mesaj al.

NOCAREREFRESH Window'da bir değişiklik yapılsa bile değişiklikleri tazeleme.

REPORTMOUSE Mouse hareketlerini kontrol edilebilir yap.

SIMPLE REFRESH Window'da bir değişiklik yapıldığında değişikliği yenide tazele.

SMART_REFRESH Window'da meydana gelen değişikliği otomatik olarak tazele.

SUPERBITMAP Kullanıcının istediği hafıza bölgesini kullan.

Yukarıdaki flag'ları kullanarak istediğiniz window'u deneyin. Son bir örnekle yazımızı bitirelim. Bu örnekte, üç adcı window açıyoruz. Açılan window'lara değişik isimler attım. Ayrıca create window() rutinimizi de biraz geliştirdim.

```
#include <stdio.h>
#include <exec/types.h>
#include <inuütion/intuitionbase.h>

struct IntuitionBase *IntuitionBase:
struct Window *Win0.*Win1,*Win2;

main()
{
  SHORT x,y;
  UBYTE name[20];

  IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
  OpenLibrary( "intuition.I ibrary",0);

  If(! IntuitionBase) {
      printf("Intuition Error!");
      return(0);
  }

  x=y=20;
strcpy(name,"Window 0");
WinO=(struct Window *) create_win-
dow(x,y,name);

  x=y=40;
strcpy(name,"Window 1");
Winl=(struct Window *) create_win-
dow(x,y,name);

  x=y=60;
  strcpy(name,"Window 2"):
  Win2=(struct      Window      *)
create_window(x,y.name);

  Delay(100);
  if(Win0) CloseWindow(Win0);
  Delay(100):
  if( Winl) CloseWindow(Win 1):
  Delay(100):
  if(Win2) Close Window) Win2);

  if(InluitionBase)  CloseLibrary(Intui-
tionBase);
  }

create_window(x,y,name)
SHORT x.y:
UBYTE *name;
{
  struct NewWindow NewWindow:

  Ne w Wi ndo w. Le ftEdge=x:
  NewWindow.TopEdge=y;
  NewWindow. Widlh=300:
  NewWindow. Height= 100;
  NewWindow.DetailPen=-1:
  NewWindow.BlockPen=-1:
  NewWindow.Title=name;
  NewWindow.Flags=ACTIVATE:
  NewWindow.IDCMPFlags=0;
  NewWindow.Typc=WBENCHSCREEN;
  NewWindow.FirstGadget=NULL;
  NewWindow.CheckMark=N U LL;
  New Window.Screen=N U LL;
  NewWindow.BitMap=NULL:
  NewWindow.MinWidth=0;
  NewWindow.MinHeight=0;
  NewWindow.MaxWidth=0;
  NewWindow.MaxHeight=0;
  relum(OpenWindow(&NewWindow));
  }
```

Programı yazıp çalıştırdığınıza arka arkaya üç adet window açılacak. Daha sonra belirli aralıklarla window'lar teker teker kapanacaktır. Compile ve Link işlemlerini,

```
Aztec 3.6'da -> CC +1 c.c, LN c.o -lc32
Aztec 5.0'da -> CC c.c -3 +1. LN c.o -lcl
```

olarak yapabilirsiniz. Gelecek ay kaldığımız yerden devam edeceğiz.
Şimdilik hepinize iyi çalışmalar...

Yeni Nesil Amigalar: Amiga'da Devrim Oluyor.

Dr.Onat Çakıl

1992 yılı. Commodore firması için çok önemli bir yıldı. PC piyasasında başgösteren büyük fiyat indirimleri, çok hızlı PC modellerinin piyasaya sunulması, Microsoft ve IBM gibi dev firmaların kullanıcıya cazip gelebilecek işletim sistemleri bulmaları, bu bilgisayarların kullanıcılarının da artık renklilik, ses, hız gibi faktörlerin üzerinde durduklarını ve bilgisayarın gelişmiş bir hesap makinası olmaktan başka işlere de yaraması gerektiğini savunduklarını göstermekteydi. Esasen PC kullanıcılarının gözlerini açan birkaç firma vardı. Apple firması, ürettiği Macintosh serisi bilgisayarlarla kullanıcıya çok hoş bir ortam sağlayarak ve kaliteli bir sunu yaparak büyük bir atak yaptı. Yine Macintosh'u yaratan ekibin bu firmadan ayrılarak oluşturdukları NeXT bilgisayarları da grafik ortamı iyi kullanan modeller sunuyorlardı. Bunlardan başka PC klasmanında pek yer almayan, ancak grafik ve ses denildiğinde akla ilk gelen bir bilgisayar vardı: Amiga. Gerçekten de ne PC. ne de Macintosh kullanıcıları grafik, animasyon ve ses konusunda Amiga'lar ile genellikle yarışa girmezlerdi. Zaten Amiga kullanıcısının yıllardır bildiği ve kullandığı multimedia'yı PC kullanıcıları daha bu sene duymaya başlamışlardı.

Amiga işte bu özelliğini kullanmaya çalıştı. Her ne kadar PC ler için de birçok multimedia önerisi getirildiyse de, aslında multimediayı (ve onun kadar önemli olan multitask'ı) PC'lere oturtmak zordu. Bir kere PC'lerde kullanılan merkezi işlemciler multiprosesor (çok işlemcili) sistemleri desteklemiyordu. Bu durumda birçok firma bu çokortam-çokgörevlilik sorununu software ile çözmeye çalıştılar. Ancak burada iki büyük sorun beliriyordu. Birincisi CPU (merkezi işlemci)'nun çok fazla hız kaybetmesi ve ikincisi software formatları arasında çıkan uyumsuzluklardı. Yani bir firmanın geliştirdiği bir program ile yapılan iş, bir diğerinde kullanılamayabiliyordu. Bugün PC'lerde 15'ten fazla grafik formatı ve 10 kadar da ses formatı vardır. Amiga ise bunlara kesin bir çözüm getiriyordu: IFF formatı.

Bu özellikleri ile Amigalar. son 1-2 yılda dikkati çekmeye başlamıştı. PC'lerde bugün en yaygın grafik ortamlı kullanıcı arabirimi olan Windows 3.1'i çalıştırabilmek için en az bir 386. 4Mb. hatta 6-8 Mb. RAM ve tabii ki grafik ve ses kartlarına ihtiyaç vardır. Macintosh Sistem 7'yi tam verimli kullanabilmek için ise en az 68030'lu ve 4-6 Mb. RAM'li bir Mac. lazımdır. Bu ise yaklaşık 2 tane Amiga 3000 demektir. Oysa Amiga, custom chipleri ve kaliteli hardware'i ile bunları çok daha ucuza sağlayabiliyordu.

Bu yılın başından itibaren Commodore firmasının çözmesi gereken 4 büyük sorun vardı. Birincisi Amiga için çok büyük bir pazar olan oyun piyasasına yeni rakipler gelmişti. Sega Super Drive'ları ile, Nintendo da Super NES (SNES) sistemleri ile çok ucuza oyun makinaları üretmeye başladılar. Aslında bu sistemler ne grafik, ne de sesleri ile Amiga ile yarışamazlardı, ancak çok ucuzdular. Ayrıca sadece kartuş kabul ettiklerinden dolayı zaten oyunlarının çoğunun kırılarak kopyalanması sonucu Amiga için hevesleri kırılan software firmaları bu modellere daha çok destek verebilirlerdi. İkinci olarak. 1987'lerde bilgisayarını alanlar artık "büyümüşlerdi". İş programlarının çoğalmasını istiyorlardı. Üçüncüsü SVGA kartları ile PC'lerde 256 renk standart olarak kullanılmaya başlanmıştı. Son olarak da. özellikle yıl sonlarına doğru PC'lerde gözlenen büyük fiyat düşüşüydü. Bu sorunlardan ikincisi, iş programları desteği 1991'den itibaren kendiliğinden çözülmeye başlamıştı. Artık Amiga için mükemmel denebilecek programlar yazılıyordu. Bugün Amiga kullanıcısı PC'lerde görülen her türlü iş programını bulabilir. Final Copy, Pen Pal, Excellence ve ProWrite kelime işlemde. Page

Stream. Professional Page masa üstü yayıncılıkta. Superbase Professional veritabanmda, ProCalc spreadsheette -en az- PC'deki örnekleri kadar iyidir. Geri kalan 3 sorun ise acil çözüm gerektiriyor. Amiga kullanıcısını kaybetmemek için birşeyler yapmak gerekiyordu. Commodore firması bir süre sessiz kaldıktan sonra sene sonunda birkaç yeni model sunacaklarını açıkladı. Bu açıklamadan sonraki aylarda bilgisayar kullanıcıları arasında pekçok spekülasyon yapılmaya başlandı. Yeni bilgisayarların hızı. renk sayısı, ses özellikleri, fiyatı konusunda birçok fikir ileri sürüldü ve geçtiğimiz ay sonlarında Commodore firması bombayı patlattı: "Kullanıcılarının her zaman yanında olan ve onlara en iyiyi en ucuza satmak amacında olan firmamız, 1992 yılı sonu ile 1993 yılı başında bir dizi yeni modeli piyasaya sürecektir. Bunlar, yeni custom cipleri, yeni CPU'ları ve yeni işletim sistemleri ile A4000. A1200've A600'dür."

Commodore firması bu kadarla da yetinmedi. Gerek mikroişlemci fiyatlarındaki düşüşler ve gerekse 386 tabanlı PC'lerin düşük fiyatlarla satılması nedeniyle diğer modellerde de %65'e varan indirim yaptı. Sonuçta -sıkı durun- geçtiğimiz ay içinde A600'ler 4.000.000.-, A3000B serisi ise 17.000.000.- liradan satılmaya başlandılar.

A4000: Gerçekten bir teknoloji harikası olan A4000, yeni dizayn edilen custom cipleri AGA (Advanced Graphics Architecture-İleri Grafik Mimarisi), 25 Mhz."lik bir Motorola MC68040. IDE kontrollü 120 Mb.'lık harddisk'i ile hepimizin rüyalarını süsleyecek kadar güzel. 68040, Motorola'nın yeni nesil mikroişlemcilerinden. 25 MHz.'lik modeli, 20 MIPS özelliğinde, yani saniyede yaklaşık 20 Milyon işlem yapabiliyor (A500Ter ise yaklaşık 1 MIPS.). 68040'lar aslında matematik co-processor'lu ve 8 Kb. cache bellek eklenmiş bir 68030 gibi düşünülebilir, tabii eklenen 8 Kb.'lık bu cache bellek ve mimarisinde kullanılan daha kısa veri yollan, math-eo'lu bir A3000'den ortalama 2-3 kez daha hızlı çalışmasını sağlıyor. Aslında 68040'lar geçen sene piyasada bol miktarda bulunmaktaydılar, ancak Commodore firması 28 MHz.'lik -ve daha sonra çıkacak 33 MHz.'lik- modelleri bekleyip, bu işlemcinin fiyatının düşmesini istiyorlardı. Zaten Motorola da bu yüzden fiyatlarda bir miktar indirim yaptı.

Amiga'da devrim sayılabilecek olan A4000'in teknik özelliklerine bir göz atalım:

Merkezi İşlem Birimi:

-Motorola 68040 serisi 32 bit.

-25 MHz. saat hızı.

-Modüler işlemci yapısı. Böylece, ileride çıkacak Motorola işlemcilerinin sadece mikroişlemciyi değiştirerek kullanılması mümkün.

Bellek:

-2 Mb. 32 bit chip RAM.

-16 Mb.'a kadar içeriden Fast RAM. İstendiği takdirde daha fazla bellek. Amiga'nın AutoConfiguration özelliği sayesinde tanınabiliyor.

-Bellek arttırımları standart SIMM üniteleri ile yapılabiliyor.

Yazılım:

-512KB. 32 bit ROM.

-AmigaDos 3.0 İşletim sistemi.

-Programlanabilir çözünürlükleri destekliyor.

-Outline font desteği.

-Değişik ülke ve dillerde kullanabilme olanağı.

CrossDos, MS-DOS dosya aktarım hizmeti. Commodore firması, iş programlarında standart hale gelen PC dosyalarının transferi üzerinde titizlikle duruyor. Zaten bugün kullandığımız birçok program, PC formatında veri kabul edebiliyor.

Arabirimler:

-Klavye.

-2 adet mouse/joystick/ışıklı kalem/tablet portu.

-Seri port (RS-232)

-Paralel port (Centronics)

-Video (RGB Analog veya RGBI dijital)

-Sağ ve sol stereo ses.

-İçten ve dıştan -disket sürücü portları.

-İçeriden AT IDE portu. İsteğe bağlı SCSI Adaptörü. Commodore firması, eski A3000'lerde yaptığı hatalardan kaçınıyor. Örneğin 100-200 Mb.'lık Harddisklerde son derece gereksiz olan SCSI-2 adaptörü yerine AT IDE kullanarak masraftan kaçınmış.

Sistem Slotları:

-200 pinlik mikroişlemci slotu. Yüksek hızlı ve yeni nesil mikroişlemcileri destekleyecek şekilde tasarlanmış.

-Amiga sistem slotları: 4 adet 16/32 bit Zorro III genişletme yuvaları (100 pinli).

-PC bus yuvalan; 3 adet PCAT yuvası. Böylece PCTerde kullanılan her türlü kartı (Soundblaster-Tabii gerek duyarsanız-, SVGA gibi) bir bridgeboard taktığınız takdirde kullanabiliyorsunuz.

Video Slotu:

-Genişletilmiş 24 bit video slotu.

-Takılacak video kartlarının 100 pinli Zorro yarıklarıyla entegre çalışabilmesi özelliği.

Mouse:

-Optomekanik, 2 düğmeli dizayn.

Disket sürücü:

-Yerleşik 3.5 inç'lik high density disket sürücü (880 Kb./1.76 Mb. formatlı). Cross-Dos sayesinde bu yeni sürücüler 1.44 Mb.'lık PC disketlerini de okuyabiliyor.

-HarddriveTı modelleri yapım yerinde formaflanıp, içine sistem yazılımı ve utility'leri kopyalanıyor.

-2 önde ve 2 arkada 3.5 inç'lik disket sürücü yuvaları.

-Ön panelde 5.25 inç'lik bir adet disket sürücü yuvası.

Grafik Modları:

-AGA custom çip seti, 320x256 ila 1280x512 (800x600'de dahil olmak üzere) arası çözünürlükleri destekliyor (Oversean ile daha fazlası).

-NTSC ve PAL görüntü çözünürlükleri.

-16.800.000'lik renk paleti.

-2 ila 256,000 arasında kullanıcının tanımlayabileceği renk sayısı.

Video çıkışı:

-RGB Analog VGA veya multiscan monitörlerle çalışıyor, ancak multiscan olmayan monitörlerde her çözünürlüğü sağlamak mümkün değil.

-Yatay tarama 15 kHz-31kHz.

-Dikey tarama 50 Hz-72 Hz.

Ses:

-Komplex dalgaboylarını üretebilen 4 adet stereo ses cipi.

-8 bit D/A çevirici.

-6 bitlik ses kontrolü.

A 1200: Al200. Commodore firmasının AGA chip setinin kullanıldığı ilk düşük maliyetli bilgisayar. Yine. birleşik klavyeli ve 32 bitlik mikroişlemci kullanan ilk sistem. Dizayn olarak A600'e benziyor, ancak daha büyükçe, çünkü A500 plus'ta olduğu gibi nümerik klavye de konmuş. Kasası, yine A600'de olduğu gibi 2.5 inç'lik harddiskleri içeriden takmaya uygun. A1200, 16.8 milyon renkten seçilecek 256 rengi gösterebiliyor.

A1200, Motorola firmasının 32 bitlik 68EC020 mikroişlemcisini kullanan gerçek bir 32-bit bilgisayar. Bu mikroişlemcinin saat hızı 14 mHz (A500 ve A600'ün 2 katı). Ancak içerisinde 256 bayt'lık bir komut cache belleği var ve bu özellikleri sayesinde A500'den yaklaşık 5 kere daha hızlı çalışabiliyor.

Commodore firmasının verdiği ilk bilgilere göre:

Özellikleri:

-14.32 mHz 68EC020 NTSC

-14.18 mHz 68EC020 PAL

-24 bit adres boşluğu

-32 bit dala yolu.

Hafıza ve genişletme:

-512kx32 bitlik 150 pinli merkezi işlem birimi genişletme kartı şeklinde organize 2 Mb. chip RAM standart olarak ana boardda takılı.

-120 ns. erişimli 32 bitlik 512 Kb. Kickstart Mask ROM (V39.106)

-A1200 ROM'u PCMCIA kodunu da içeriyor. Bu, A4000'de mevcut değil ve iki ROM'un arasındaki tek fark bu.

Kayıt ortamı:

-internal 3.5 inçlik ince disket sürücü (880 Kb kapasiteli).

-20 Mb. veya 40+ Mb.'lık 2.5 inç harddisk kapasitesi.

İşletim Sistemi:

-3.seri, Workbench 39.29. Kickstart 39.106

Video Çıkışı:

-Standart Amiga 23 pinli analog RGB, dijital RGBI, renkli kompozit video çıkışı (PAL veya NTSC).

-Standart TV. için RF modulator çıkışı.

Genişletme:

-PCMCIA PC kartı. PCMCIA 2.0 standardındadır. Hafıza ve giriş-çıkış kartlarını destekleyebilmektedir.

-Mikroişlemci (CPU) slotu: Commodore firması, bu 150 pinli genişletme yuvası

Çünkü A500+'ta multiscan monitörü sadece PRODUCTIVITY modunda ve 4 renkte titremesiz görüntü sağlıyor.

Bu, özellikle PPAGE gibi yalnız yüksek çözünürlükte çalışan, dolayısıyla titremeden şikayet eden kişilerin çok beğenecekleri bir yenilik.

Gelelim yazımın başlığına. **"YENİLİK Mİ YOKSA YENİ SORUNLAR MI?** demiştim, kesinlikle yeni sorunlar değil; bu noktada iş biraz bayilere düşüyor. Çünkü gördüğüm kadarıyla hiç bir COMMODORE yetkili satıcısı zahmet edip de dükkanına bir A500+ açmıyor; fakat A500+ kullanan birkaç bayiye rastladım, ki burada ne A500+ sahipleri sıkıntı çekiyor ne de bayii. Eğer bu sorunların hiçbiriyle uğraşmak istemiyor ve 200.000.- TL kadar parayı gözden çıkarabiliyorsanız, KICKSTART SWITCHER imdadınıza yetişiyor ve 1.3 ile 2.0 kickstartlarını bir arada kullanabiliyorsunuz.

Saygılarımla...

AMIGA 600 ve 600 HD

2 senedir Commodore monitörlerin arkasında yeni Amiga modellerinin geliştirilmesi ile meşguldü ve o sessizlik sonrası fırtına esli. A600 ve A600HD. Ve hakkında pek çok yazılar yayınlanmış olan A500 Plus, şimdi mağazalarda müşterilerinin ilgisini bekliyor.

A600HD'. A600'ün içinde harddisk olan modeli. A600 yazısını sizler için Tamer Dinger derledi. A600Hd yazımız ise Hollanda'dan sevgili okurumuz İshak Mesut'tan geliyor.

A600HD. tamamen donatılmış bir Ami-' ga, fakat yeni birkaç özellik ve değişik bir dış görünüşle karşınızda. Ne yeniliği dediğinizi duyar gibiyim. Örneğin standart olarak içine yerleştirilmiş 20Mb harddisk, devrim niteliğinde diyebileceğini: PCMCIA portu. Bu porta kredi kartı görünüşünde RAM- veya ROM-kart takılabiliyor. 1Mb hafıza, yeni ECS chipset ve AmigaDos Release 2 ile A600HD herkes için ideal bir makine.

A600

A600, sanki A500'ün küçültülmüş hali. bu makinada nümerik tuşların ve yön tuşlarının yerinde yeller esiyor, ancak disket sürücü yine makinanın sağ yanındaki pozisyonunu devam ettiriyor. Bilgisayarın arka ve sol tarafındaki portlar tümüyle değiştirilmiş, ilave olarak bir RF çıkışı yapılmış ki, buradan bilgisayarımızı direk olarak TV alıcısına modulator kullanmadan bağlayabiliyoruz. A600'de de yeni A500+'da olduğu gibi 2.0 Rom'u kullanılmış. Bu makina da A500+ gibi 1MB chip hafıza ile satılıyor. Tek farklı yanı, 14 MHZ hızda çalışması ve CHIP hafızasına da 14 MHZ'e ulaşabilmesi. Bu da Amiga'nın custom chip mimarisinde yapılan değişikliğin bir göstergesi; çünkü bugün piyasadaki A3000 bile 25 MHZ hızda çalışmasına karşılık chip hafızasına 7 MHZ'den farklı bir hızda ulaşamaz.

A600'ün teknik özellikleri ise bir hayli ilgi çekici, makinanın üst kapağını açtığımda çok değişik bir devre kartıyla karşılaştım. Devre Surface-Mount tekniğiyle üretilmiş. Bu birçok avantaj sağlıyor, öncelikle devre çok az yer kaplıyor. Gördüğüm bir başka büyük değişiklik de custom chiplerin yani Fat Agnus, Denişe, Paula ve Gary chiplerinin tek bir kılıf içinde bir arada toplanmış olmasıdır. İlave edilenlere gelince; devre üzerindeki metal kap içinde izole edilmiş RF modulatörü bir hayli göze çarpıyor ve hemen yanındaki 40 pinli Harddisk bağlantısı sevindirici bir gelişmenin habercisi, A600'ün içine bugüne kadar LAPTOP (DizÜstü) bilgisayarlarda kullanılan standart 2.5 **inch'lik** bir IDE harddisk bağlanabiliyor. Bu tip harddiskler sigara paketinden büyük olmayıp makinanın içine takılıyor, A500 ve A500+'ta bu çeşit bir harddisk kullanmak için ADİDE kartlarına gerek duyuluyordu; ancak A600'de kendinden bulunan bu özellik bence çok yararlı. Hafıza arttırımı konusuyla ilgili olarak söylenebilecekler ise, görünürde aynı 1 MB standart chip, 2 MB artlıniabiliyor. Aynca hiçbir yan ürünü olmayan bir makina alıp ne yapayım? diyenler için A670 ÇD ROM player'ı duyurmak istiyorum VeCOMMODORE firmasının devamlı A600 için yeni ürünler üzerinde çalışmalarının devamı dileğiyle.

A600HD

Bu makinenin teknik özelliklerine dalmadan önce biraz dış görünüşünden bahsetmek istiyorum. A500'e nazaran epey küçültülmüş, A500'ün nümerik klavyesiz hali. SPACE ve SHIFT tuşları biraz küçültülmüş. Cursor tuşları sağ alt köşeye, ALT ve SHIFT tuşlarının sağına, HELP tuşu ise fonksiyon tuşlarının hizasına yerleştirilmiş. Fakat DEL tuşunun yeri o kadar memnun edici değil, nedeni de hemen BACKSPACE tuşunun yanına yerleştirilmiş olması. Kullanım sırasında kötü sonuçlar doğurabiliyor. Hemen RETURN tuşunun sağında 3 sinyal Led'i görüyoruz: Power, Floppy ve Disk. Disk led'i harddisk kullanıldığında yanıyor. Nümerik klavyenin kaldırılması Amiga kullanıcıları için bir sorun yaratmıyor, çünkü o tuşların hepsinin ana klavyede karşılıkları var. Rakamlarla çok uğraşan kullanıcılar şanslarına küssün. Tek dezavantajı MS-DOS emulator kullanıcıları için; çünkü bu tuşlar PC'lerde sayfa yukarı, sayfa aşağı gibi fonksiyonlar içeriyor. Bunun yanında klavye 11 cm. küçültülmüş durumda.

A600'ün ölçüleri 3öx24x7 cm.

A500'ün ölçüleri 47x32.5x5.5 cm.

Bu ölçülerle Amiga'nızı okul çantanıza bile sığdırabilirsiniz.

Bu yüzden A600, ilk taşınabilir Amiga unvanını alıyor. Bunu söylemekle biraz iyimser davranıyorum galiba, çünkü bunun yanında adaptörü ve bir monitör gerekli. Fakat iyi tarafı, standart olarak içinde RF-Modülatör'e sahip. Eğer tatile gidiyorsanız A600'ünüzü çantanıza koyup beraberinizde götürebiliyorsunuz. Ne yazık ki TV. bir monitör kadar iyi çıkış veremezse de hobi olarak işe başlayanlar için yeterli olacaktır.

PORTLAR

Makinenin arkasına ve yanlarına bir göz attığımızda hem fakirleştiğini, hem de zenginleştiğini görüyoruz. Sol taraftaki harddisk slotu kaldırılmış, bu gayet mantıklı, çünkü Amiga'nızın içinde 2.5 inç'lik harddisk'i var. Bunun haricinde aynı slotu extra RAM. Action Replay ve CD-ROM drive da kullanıyordu. Öyleyse bunları A600'e bağlayamıyorsunuz. Bunlar için Commodore bu portun yerine **"Memory Card Interface"** isimli portu sunuyor. (PCMCIA-Portu).

Bu porta kredi kartı formunda RAM- ve ROM-kartı takılabiliyor. Arkasında ise soldan sağa doğru bildiğimiz portlar sıralanıyor: Diskdrive, serial-port, paralel-port. 2 stereo ses çıkışı ve RGB-portu. Bir sonraki çıkış ise Composite-Video çıkışı. Ondan sonraki ise RF-Modülatör çıkışı ve son çıkışı ise Power.

Elektrik bağlantısı A500 ile aynı, adaptörden açılıp kapatılıyor. Arkasında Joystick ve Mouse çıkışlarını göremiyoruz, çünkü bunlar sağ taraftaki diskdrive'ın yanına yerleştirilmiş.

SURFACE MOUNTED TECHNOLOGY

Şu anda A600'ler oldukça pahalı. Nedeni de SMT denilen yöntemle üretilmiş olmaları.

SMT, Surface Mounted Technology'nin kısaltılmasıdır. Bunun anlamı ise. tüm eleman ve chiplerinin birbiri ardına ana boarda sabitleştirilmesi tekniğidir. Yani soketsiz direk lehimlenmeleridir. Bu da daha az parça ve tamamen makinelerle üretim demektir. Böyle makinelerle böyle bir üretim kompleksi kurmak, büyük paralara mal olmaktadır. Bu da A600'lerin fiyatlarına yansıyor.

GENİŞLETME İMKANLARI

SMT'nin bir başka yanı ise genişletme imkanları. A500 modellerinde, Amiga'nın içine takılan bazı kartlar mevcut. Örneğin Turbo kartlarda 68000'i yuvasından çıkarıp yerine Turbo kartı yerleştiriyorsunuz. 68000, A600'lerde lehimli olduğundan bunu Turbo kart üreticileri iyi karşılamıyor. Coomodore'a göre, genişletici kartlar (Dos emülatörler ve Turbokartlar gibi) Amiga'nın tanınmış genişletme yuvasına (Amiga'nın altındaki) takılabilir. Fakat maalesef bu yuvada A600'de çok küçültülmüş.

Bu boşluk 8.5x17.5 cm (A500)'den. 7x10 cm (A600)*yc düşmüş. Basit bir hesaplamayla alanlarını kıyaslarsak yuvanın yarısından fazlasını kaybetmiş durumdayız. Basit bir RAM kart için bu yeterli olabilir, fakat şüphelerimiz emülatörler ve Turbo kartlara kayıyor

Şimdiki A500 ve A500 Plus'lara nazaran daha ucuza mal olduğu için büyük üretimlerde kendi kendini ödüyor.

SMT tekniğiyle takılmayan tek eleman soketli KıckStart-ROM.

Fakat soketi kendi normal ROM chip'ine nazaran 2 extra ayak için yuvaya sahip. Bu soket de yeni bir genişletmeye imkan tanıyor.

Commodore. SMT ile büyük bir kar sağlıyor. Tabii ki fiyatlar düşer düşmez bu kardan kullanıcılar da nasibini alacak. SMT'nin zararlarından bahsetmemek olmaz. Şimdiki Amiga'ların tamiri, bozuk chipi soketinden çıkarıp yenisini takmaktan ibaret. Fakat bu A600'lerde o kadar kolay değil (8520-CIA'lar bile lehimlenmiş durumda). Bu da gösteriyor ki. bunların tamiratını Amiga bayimiz yapamıyor (Biz Türkiye için bunu henüz denemedik İshak Bey. A600 gelsin inceleyeceğiz). Bunun belli bir merkeze yollanması gerekiyor. Tamir ücretinin yanında, tamir süresi ile büyük oranda artı'yor.

SMT tekniğinden bahsetmişken, artık büyük fabrikalar da kendilerini bu tekniğe geçmeye zorunlu hissediyorlar. Uygulama alanı dar olan ürünler bu sisteme geçmek için yüksek meblağları karşılayamayabilirler. fakat kartlar ki. Amiga gibi müşteri çevresi yüksek olanlar, bu yüksek fiyatların üstesinden gelebilirler. Tabii ki bu A600'ler için de geçerlidir. SMT çok büyük üretimlerde, oldukça büyük kazanç sağlıyor.

PCMCIA PORTU

A600'un en büyük gücü, şüphesiz içeriden bir harddiski saklayabilmesidir (A600HD). Commodore'un kullandığı harddiskler 2.5 inch boyutlarında ve maximum 120 Mb kapasitesindedirler. A600HD'nin harddiskinin soğutmaya da ihtiyacı yok. Ne rahatlık. A600'de A500 Plus gibi 1Mb chip RAM'e sahip. Prensipte genişleme portlarıyla 10 Mb'a kadar arttırılabilir. Bu RAM'in ilavesi 2 yolla yapılabilir;

1)Alttaki yuva yoluyla (A500'deki gibi).
2)Solundaki port yoluyla.

Bu slot, A500'dekinden tamamen farklı görünüştedir. Bu küçük slota (PCMCIA isimli) RAM ve ROM kartlar takılabilir. Bildiğimiz kadarıyla bu kartlar 4 Mb'a kadar olabiliyor. Bu yolla RAM eklemek çok kolay. Bu kartlar Software firmalarına korsan programlara karşı yeni bir şans gibi gözüküyor. Tabii ki mevcut 3 milyondan fazla Amiga yüzünden ürünleri bir süre daha floppy disklerde çıkacak. Bunlar da muhakkak A600'e uymak zorunda. O zaman neden böyle bir kart alayım diye düşünebilirsiniz. Cevap, hızı!

Bu kartla program direk kullanıma hazırdır.

Uyumluluğa bir göz attığımızda. A500 Plus ile çalışan her program A600 ile de çalışacaktır (eski Amiga programlarının %90 ı oyun ve demoların ise %60'ı A500 Plus ile çalışacaktır). Şaşmamak gerek, çünkü her iki makine de Enhanced Chipset ve Workbench 2.0'ye sahip. Graphic özellikleri A500 Plus ile aynı. A600'ün hangi amaçla üretildiği, hangi kesime hitap edeceği daha Commodore tarafından bilinmiyor. A500 Plus ile A600 birbirleriyle rekabet edeceğe benziyor. Şu son zamanlarda A600'ün bir oyun makinesine nazaran çok daha fazla olanaklar sunduğu kabul edilmeye başlandı.

Son söz olarak, A600HD şekli itibariyle Amiga ailesinde büyük bir boşluğu dolduruyor. SMT yoluyla fiyat bariyerleri kırılabilecek harddisk'li bir makinenin 1200 DM'den ucuz olması başlı başına bir olay. Tabii ki bu fiyatlar zamanla düşecek. A600'ü direk olarak TV'ye bağlayabilmek de büyük kolaylık.

Ayrıca A600HD'nin genişleme olanakları daha ucuz. Şimdilik göz önünde bulundurulabilecek tek dezavantajı yüksek tamir ücretleridir (Kullanılan chiplerin de çok az problem çıkaran chipler olduklarını da unutmayalım).

TEKNİK ÖZELLİKLERİ

A600HD

Mikroişlemci	: Motorola 68000. 7.14 Mhz
Hafıza	: 1 Mb RAM. Maximum 10 Mb.
Harddisk	:20 Mb-120 Mb.
RAM veya ROM Kartları	:5ı2Kb4Mb.
Portlar	: Diskdrive, RS232, paralel, RGB analog, PAL Composite Video, RF-Modülatör.
Ölçüler	: 36x24x7 cm.
Kickstarl	: Workbench 2.05
Video Ekran Frekansı	: 50 Resim/Saniye.
Renk Sayısı	: 4096
Ses	: 8 Bit Stereo.

AMOS

Hayrettin YILDIZ & Murat YILDIZGÖRER

Welcome to wonderful world of AMOS !

Bu ayki AMOS köşemize bir müjde ile başlayacağız. Geçen ayki dergimizin haberler kısmında kısmen tanıtımının yapıldığı **AMOS Professional** nihayet ülkemize geldi. Daha önceki versiyonlardan görünüm olarak oldukça farklı olmasına rağmen, onlarla tamamen uyumlu bir versiyon. Ekranın üst kısmında bulunan ve mouse veya karmaşık tuş kombinasyonlarıyla ulaşılan menüler, yerini Pull Down menülere bırakmış. Editör ekranındaki renk sayısı da 8'e çıkartılmış (ancak editör biraz yavaşlamış). Birçok konuda yeni komutlar eklenmiş (Anim formatında animasyon gösterebilme, printer'dan ekran dökümü alabilme, Sound/Noise-Tracker modüllerini doğrudan kullanabilme, Arexx desteği vb). Direkt mod çıktılarım, direkt mod penceresinden alabiliyorsunuz. Bu ve bunun gibi birçok konuda yenilikler getirmiş. Şu anki en büyük eksikliği, 'Compiler' ve '3D' extensiyonlarıyla uyumsuz olması. Bunun da en kısa zamanda giderileceği belirtilmiş. Altı disketlik bu yeni AMOS versiyonunun geniş açıklamasını, önümüzdeki aylarda köşemizde bulabilirsiniz.

Bu ay yine bazı AMOS programlarımız var. Ama önce okur mektupları.

Köşemizin okurlarından Çağatay ÜNDEĞER. SoundTracker programında kullanılan efektleri (sample) AMOS'ta kullanamadığını belirtmiş.

Sevgili Çağatay, bu efektleri kullanabilmen için önünde iki seçenek var: Bunlardan ilki ve daha basit olanı, SAMPLE BANK MAKE.AMOS programı ile, bu efektleri AMOS'un kullandığı formata dönüştürmek.

Bu formattaki efekt (sample)'leri. ***Load*** komutu ile yükleyip ***Sam Play*** komutu ile kolayca kullanabilirsin. Diğer yöntem ise biraz daha karışık. Önce chip memory'de, efekt uzunluğunda bir bank açıp. ***Bload*** komutu ile bu bank efekti (sample) yükle. Bundan sonra. *Sam* ***Raw*** komutu ile bankın başladığı adresi ve efektin (bankın) uzunluğunu vererek efektini çağırabilirsin. Bankın hafızada başladığı adresi ***StartO,*** uzunluğunu da *Length()* fonksiyonu ile öğrenebilirsin. Gördüğün gibi, ilk metod ikinciye göre çok daha basit.

Çağatay'ın bir diğer sorunu ise. ekrandaki Bob sayısı arttıkça hareketlerde kesiklik olması yani akıcılığın kaybolması. Bu sorunu ekonomik olarak halledebilirsin. Yani ekrandaki renk sayısını mümkün olduğunca az tutmaya çalış. Ticari oyunların çoğundaki (Beast. Agony vb) objelerde maximum 8 renk kullanılmıştır. Ayrıca, arkaplanda herhangi bir resim yoksa, bobların zemini silerek hareket etmelerini sağla. Bu işlemi *Set* ***Bob*** komutu ile yapabilirsin. Bu komutun ikinci parametresini I yaparsan, ilgili bob, zemini silerek hareket eder. Ancak bu işlemi, bobu ekrana çıkarmadan yapmalısın. Eğer, bir arkaplan resmi varsa da kısmen bu yöntemden yararlanabilirsin. Dual Playfield modunu açarak arkaplan resmini, arkadaki ekranda, bobları da üstteki ekranda çıkarırsan, boblar üstteki ekranı sildikleri halde, arkada ekranda bulunan resim bundan etkilenmez. Bu yöntemin dezavantajı ise, her iki ekranda en fazla 8'er renk sınırlaması bulunması (Low-res'de). Bir diğer çözüm ise, sprite'ların maksimum ölçüde kullanılması. Birçok ticari oyunda sprile'lar mümkün olduğunca çok kullanılmıştır (Örneğin Battle Squadron'da scoreboard, nova misil göstergeçleri, tüm mermiler ve uzay gemileri tamamen sprite'tır.). Bitmap Brothers gibi bazı programcılar ise sprite kullanmamakta hala diretmektedirler.

Çağatay ayrıca, yaptığı hesap makinesi programında, ondalık sayı kullanımında sorunlarla karşılaşmış. AMOS'ta ondalık sayıların problem sebebi olduğu bir gerçek. Gerçekten de bazen 0.01 gibi bir sayıyı 0.0099 olarak gösterebiliyor. Ancak bu problemin AMOS Professional'da giderildiğini ümit ediyorum. Ayrıca, normal AMOS'da 7 haneden daha fazla ondalık basamak kullanılamaması problemi, AMOS Professional'da çözülmüş. AMOS Pro'da bulunan ***Set Double Precision*** komutu yardımıyla 15'e kadar ondalık basamak kullanabilirsin.

Bir diğer sorusu da fast memory'yi bob. sprite ve müzik datalarında kullanıp kulanamayacağı. Ne yazık ki, bu dataları doğrudan fast memory'de kullanamazsın. Ancak, bir Ram Disk açıp dataları önce buraya kopyalayıp, gerektiğinde de buradan çok hızlı bir şekilde yükleyebilirsin.

Mektubunun sonunda da, AMOS ile yaptığı bir programı pazarlama imkanının bulunup bulunmadığını sormuş. Eğer programın güzelse çeşitli firmalarla irtibat kurup programını onlara göster. Program beğenilirse, pazarlama şansı düşük de olsa var.

Bir diğer mektup da. Güçlü TUGAY "dan. Güçlü, mektubuyla birlikte bir de program göndermiş. Adres ve program arşivi yapmaya yarayan bu program, dizayn olarak oldukça güzel olmuş. Diğer okuyucularımızdan da böyle programlar bekliyoruz.

Güçlü, programı hakkında görüşlerimizi belirtmemizi istemiş. Bunları şöyle sıralayabiliriz:

* Programının bazı yerlerinde kullandığın ***Paint*** komutlarını ***Cls*** ile değiştirirsen. daha hızlı çalıştığını görürsün.

* ***Goto*** komutlarından mümkün olduğunca sakınmaya, hatta hiç kullanmamaya çalış.

* Disk ulaşımı gerektiren programlarda, en fazla 8 renkli Hires ekran kullan. DMA problemlerinden dolayı disk hızı biraz düşmekte.

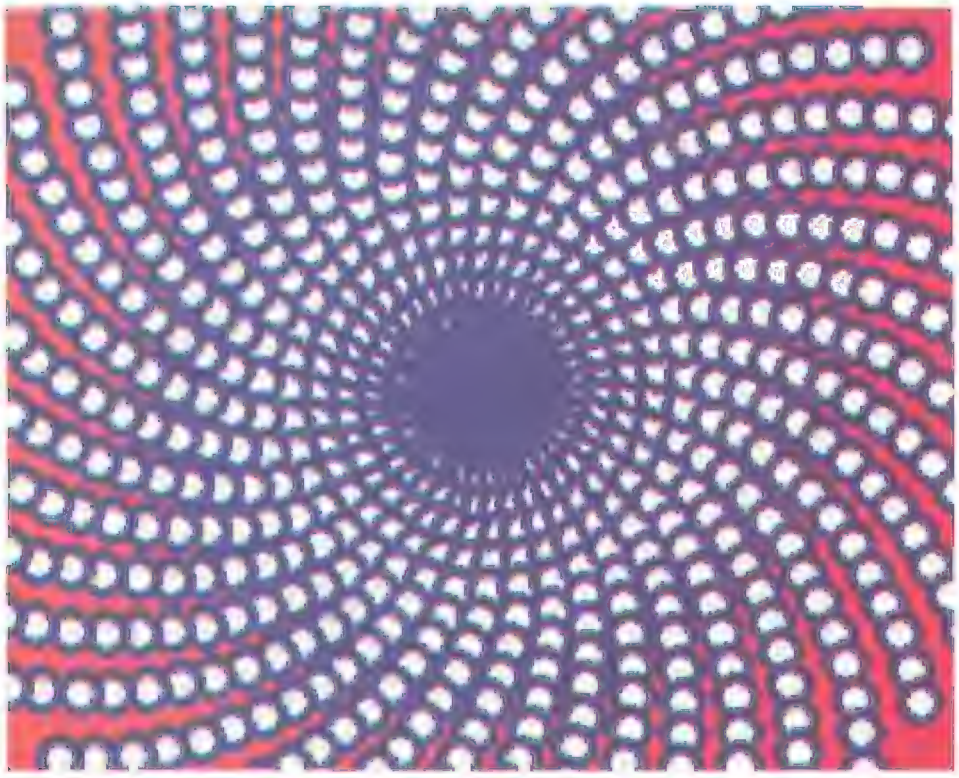
* Disketten yüklenecek olan ekranları ***Spack*** komutu ile sıkıştırarak, programın bir parçası haline getir. Programın bu halini sakladığında, bu banklar da saklanacaktır. Yükleme komutlarını ***(Load Iff*** de ***Unpack*** komutu ile değiştirdiğinde, programın tek parça haline gelecektir (Ancak uzunluğu da artacaktır.).

Güçlü, ek olarak, prosedürler hakkında bilgi istemiş. Kısaca bilgi vermeye çalışacağız.

Prosedürler, AMOS ile programlamanın en iyi yönlerinden biridir. İlk olarak Pascal vb. dillerde ortaya çıkan bu kavram, Basic'in gelişmesiyle birlikte yeni çıkan Basic'lerde de görülmeye başladı. Modüler programlamanın temellerinden biri olan bu kavram, programların, yaptığı işlemlerin daha küçük alt programlara bölünmesini, bu alt programlarda yapılan işlemlerin de gerekiyorsa, daha başka prosedürlere bölünerek programın netleşmesini ve her bir bölümün, mümkünse tek bir işlemi yerine getirmesi esasına dayanıyor. Bu sayede, programda meydana gelen bir hatanın, programın neresinden kaynaklandığı (genellikle) kolayca anlaşılabiliyor. Ayrıca programlarınızda sık kullandığınız rutinleri, prosedürler halinde

diğer programlarınıza doğrudan ekleyerek, bir kez daha yazma zahmetinden kurtulabilirsiniz. Prosedürlerin bir diğer yararı da, F9 (Fold/Unfold) tuşuyla, tüm satırlarının editörde görülmesinin engellenebilmesi. Hazırladığınız bir prosedürün üzerinde iken F9 tuşuna bastığınızda, programınız önce test edilir ve bir hata yoksa, prosedürün sadece ilk *(Procedure* komutu ile başlayan) satırı editörde kalır. Gerektiğinde, bu satır üzerinde iken tekrar F9 tuşuna bastığınızda, yeniden görünür hale getirebilirsiniz. Bu yöntemin (Fold) yararı, düzgün çalışan bir prosedürü kapatarak, dikkatinizi başka bir noktada daha kolay yoğunlaştırabilmeniz. Ayrıca, program listesinde başından sonuna kadar gitmek için harcayacağınız çaba azalır.

Prosedürler ve modüler programlama ile ilgili daha geniş bilgiyi de bir başka sayıda ele alacağız.



Bu ay da birkaç AMOS programımız var.

Bunlardan ilki olan 'SINIRSIZ BOB DEMO' isimli program, bazı demolarda bulunan ve bob iddiasıyla ortaya atılan, ancak gerçekte animasyondan başka şey olmayan bir efekt içeriyor. 512KB sahiplerinin, bu programı yazmadan önce, menüden 'Set Text Buffer' seçeneğini seçerek text belleğini 4000'e indirmeleri gerekiyor. Aksi takdirde, hafıza yetmediğinden program çalışamıyor.

Programı çalıştırdığınızda. AMOS disketinden bazı library rutinlerini yüklemek isteyecektir *(Sin()* ve *Cos()* fonksiyonlarından dolayı).

İkinci programımız (daha doğrusu prosedürümüz), BASİT ANALYZER ismini taşıyor ve çalan müziğe göre kanalların durumlarını gösteriyor. Bu prosedürü kolaylıkla programlarınıza ekleyebilirsiniz. Ancak etkisini görebilmeniz için. AMOS formatında bir müzik yüklemeniz gerekiyor.

Bu program, hem AMAL, hem de Rainbow komutlarına örnek teşkil ediyor.

Üçüncü programımız ise sprite'lar ile yapılmış bir volume analyzer programı. İkinci programımızda olduğu gibi bunda da, AMOS formatında bir müzik yüklemelisiniz.

Dördüncü programımız (prosedür) olan YAZI KAYDIRMA #1, bir kaydırma rutininden çok, ekrana yazı getirme rutini. İncelediğinizde oldukça basit olduğunu göreceksiniz.

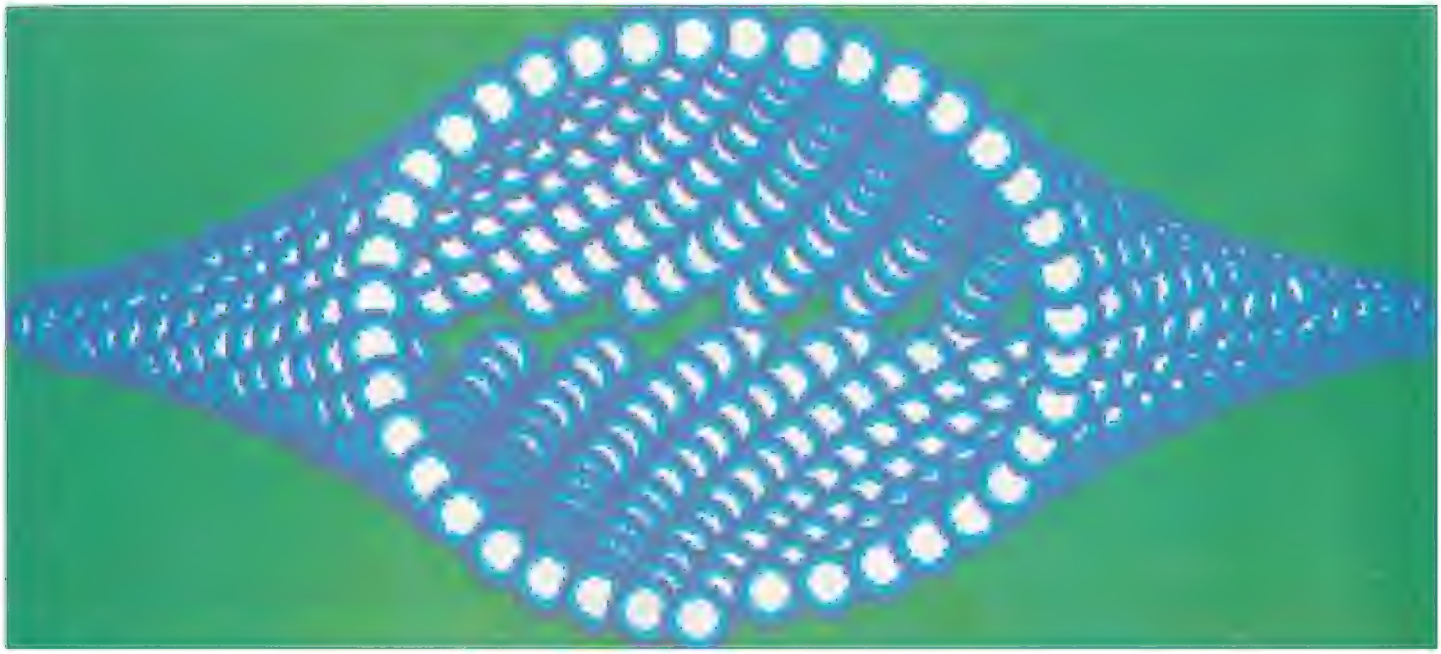
Son programımız olan YAZİ KAYDIRMA #2 ise, *Data'larda* bulunan metni, ekranı yukarıya doğru kaydırarak gösteriyor. Son data elemanının "*SON*" olması gerekmekte.

Bu ayki köşemizi de. daha önceki aylarda yaptığımız çağrımızı yineleyerek sonlandırıyoruz: AMOS'la yaptığınız programları ve prosedürleri (+ Posta pulu) gönderin ve bir AMOS program kütüphanesi oluşturalım ve herkes bundan faydalansın.

1993'ün Ocak ayında, yeni bir AMOS köşesinde karşınızda olmak dileğiyle...

```
'****************************************
'*                                      *
'*          AMOS (C) 1990               *
'*      Europress Software, Ltd.        *
'*                                      *
'*        SINIRSIZ (!) BOB DEMO         *
'*                                      *
'****************************************
```

```
BASLA
DESEN[152,120,132,0.02]
DESEN[152.120,1320.0.2]
FİNAL
'----------------------------------------

Procedure BASLA
    Close Editor
    Close Workbench
    Set Sprite Buffer 18
    Hide

ForA=0 To 7
Screen Open A,320,256.4,Lowres
Curs Off: Cls 0 : Flash Off
Palette
0,$FFF,$8F,$F,$F00.$A00,$F0.$A0
    Next

    R=8
    For A=0 To 2
      Ink 3-A
      Circle R,R,(R/2-A)*2
      Paint R.R
    Next
Get Bob 1,0,0 To R*2+2.R*2+2
Cls 0
End Proc
'----------------------------------------

Procedure DESEN[XC.YC.F.S#]
    R#=2
  For A#=0 To F Step S#
  Add FL.1,0To3
  If FL=0
  AddS.1,0 To 7
  Screen To Front S
  Wait Vbl
  End If
  Screen SCR
  Add SCR,1,0To7

X=XC+Sin(A#)*R#
Y=YC+Cos(A#)*R#
Paste Bob X,Y,1
R#=R#+0.03
Next
End Proc
'----------------------------------------

Procedure FINAL
    RX#=156:RY#=4
    IX#=0.02 : IY#=0.015
    Do
    For A#=0 To 155.5 Step 0.02
    Screen To Front SCR
    Wait Vbl
    Screen SCR
    Add SCR. 1,0 To 7

      X=150+Sin(A#)*RX#
      Y=120+Cos(A#)*RY#
      Paste Bob X.Y.1
      RX#=RX#-IX#
      RY#=RY#+IY#
      Next
  IX#=-IX#: IY#=-IY#
Loop
End Proc
'----------------------------------------
```



```
'*********************************
'*          AMOS (C) 1990        *
'*                               *
'*       Europress Software, Ltd.  *
'*          BASİT ANALYZER       *
'*                               *
'*********************************
DEMO
Procedure DEMO
    Screen Close 0
    Led Off
    '
    SONG$=Fsel$("","","MÜzik Yükle-
yiniz")
    If SONG$="" Then Edit
    '
    Load SONGS
    Music 1
    '
    ANALYZER! 160,4,2]
    Wait 200
    ANALYZER! 100.32.2]
    Wait 200
    ANALYZER! 160.2.4]
    Wait 200
    ANALYZER! 100,16,32 ]
    Wait 200
    ANALYZER! 144,8,8]
    Wait Key
    '
    For A=63 To 0 Step-1
      Volume A
  Wait 2
Next
Erase 3
Rainbow Del
End Proc
  '-----------------------------------
Procedure ANALYZER] Y.H.S]
    Dim RS(3),G$(3),B$(3)
    H$=Str$(H)
    R$(0)="("+H$+",-l,15)"
    G$«))="("+H$-Vi.i5)"
    R$(I)="("+H$+",-1.15)"
    B$(l)="("+H$+".-1.15)"
    G$(2)="("+H$+".-l.l5)"
    B$(2)="("+H$+",-l.l5)"
    G$(3)="("+H$+",-l,15)"
    '
    A$="Start:If V("
    C$=")=0 Jump Com :"
    C$=C$+  Let  X="+H$+";  Jump
Start;"
    C$=CS+"Cont: If X="+Sfr$(H*15)
    C$=CS+"Jump Start: Pause; Pause;"
    C$=CS+"Let  X=X+"+H$+";  Jump
Start"
'
    ForA=0 To 3
      Set                    Rainbow
A,0,H*16.RS(A).G$(A),B$(A)
  Rainbow A.H,Y+A*(H+S),H+I
  Channel A To Rainbow A
  Amal A,A$+Str$(A)+C$
  Next
  Amal On
  End Proc
  '-----------------------------------
  '*************************************
  '*                                   *
  '*          AMOS (C) 1990            *
  '*       Europress Software, Ltd.    *
  '*                                   *
  '*             ANALYZER #2           *
  '*                                   *
  '*************************************
  '
  INIT
  MAIN
  Procedure MAIN
    SONG$=Fsel$("")
    If SONG$="" Then Pop Proc
    Load SONGS
    Music 1
    DISPLAY  SPRITES
    Wait Key
  End Proc
  Procedure DISPLAY  SPR1TES
      A$="S:If V("
B$=")=0 J T;Let A=1 : J S ;"
C$="T: If A=16 J S ;P; Let A=A+1 ;
J S"
 For A=0 To 3
 Channel A To Sprite A*2+8
 Amal A.A$+Str$(A)+B$+C$
 II A>1 Then K= 159
 Sprite   A*2+8.153+A*32+K,129,
16
  Next
  Amal On
  End Proc
  '
  Procedure IN1T
    Close Workbench
    Kill Editor
    IMAGES
    Hide On
    Screen Open 0,320,80,2,Lowres
    Curs Off
    Screen Display 0,,88+42,,
    ForA=0To 15
      Colour A+16,A*273
    Next
  End Proc
  '
  Procedure IMAGES
    Screen Open 0,320,256,16,Lowres
    Curs Off : Cls 0
    Screen Hide
    ForA=0To 15
      Ink A: Draw 0,A To 15, A
    Next
    Get Bob 17.0,0 To 16,16
    ForA=0 To 14
      Cls   15-A.(),16+A*4  To   16,20+
A*4
    Next
    Gel Bob 1.0,0 To 16.80
    ClsO
    ForA=1 To 15
      Paste Bob O.A*4,1
```

```
    Get Bob A+1,0,0 To 16,80
    Cls 0,0,0 To 16,200
  Next
End Proc
'------------------------------


'************************************
'*                                  *
'*          AMOS (C) 1990           *
'*      Europress Software, Ltd.    *
'*                                  *
'*          YAZİ KAYDIRMA #1        *
'*                                  *
'************************************
'
Hide
Screen Open 0.320,256,4.Lowres
Curs Off: Flash Off: Cls 0
Palette 0,$F00,SF0,$48F
'
Do
  For Y=50 To 210 Step 10
    RENK=Rnd(2)+1
    HIZ=2^Rnd(3)
    YAZI$="COMMODORE AMIGA"
    YAZI$=YAZIS+SpaceS( 12)
    YAZ[Y,RENK.HIZ.YAZI$]
  Next
Loop
  '
Procedure YAZ[Y,RENK.HIZ,YAZ1$]
  Ink RENK,0
  SW=Screen Width
  Def Scroll l,0,YTo SW,Y+8,-HIZ,0
  For A=1 To Len(YAZI$)
  Text SW-8,Y+6,Mid$(YAZI$,A,1)
  ForB=1 T0 8/HIZ
  Scroll 1
  Wait Vbl
  Next
  Next
  End Proc
  '-----------------------


  ************************************
  '*                                  *
  '*          AMOS (C) 1990           *
  '*      Europress Software, Ltd.    *
  '*                                  *
  '*          YAZI KAYDIRMA #2        *
  '*                                  *
  '************************************
  '
  Hide
  Screen Open 0,640,256,2,Hires
  Curs Off
  Double Buffer
  Autoback 1
  Palette 0,0
  '
  A$="(8,l,15)(8,-l,15)"
  Set Rainbow 0.1.256,A$.A$.A$
  Rainbow 0,0,43,254
    S1=Physic
    S2=Logic
    '
    Do
      Read A$
      IfA$="*SON*"
      Restore
      Read AS
      End If
  Centre At(,30)+A$
  ForA=1 To 8
  Screen  Copy  S 1.0,8.640,249 To
  S2,0,7
    Screen Swap
    Wait Vbl
    Next
    Loop
    '*
    DataString$("-".60)
    Data"","",""
    Data "DÜŞEY EKSENDE"
    Data "YAZI KAYDIRMA RUTİNİ"
    Data""
    Data "ARALIK/ 1992"
    Data "","",""
    Data "En kısa zamanda"
    DataString$("-",19)
    Data "AMOS PROFESSIONAL"
    Data String$("-",19)
    Data "kullanmaya başlayınız"
    Data"","",""
    Data "*SON*"
```

VIDEO & MIGA

Erdem Taylan

Merhabalar! İşte bir **Videomiga** köşesinde daha yine birlikteyiz. Geçen ayki yazımı dergiden tekrar okuduğumda yazının bira/ acele yazıldığının farkedildiğini gördüm. Çünkü yeni bir köşeye başlıyorsun ve ne anlatacağını, hangi sırayla anlatacağını, niçin böyle bir köşe açtığını açıklamıyorsun. Onun için önce geç de olsa size bu konularda bilgi vermek isterim.

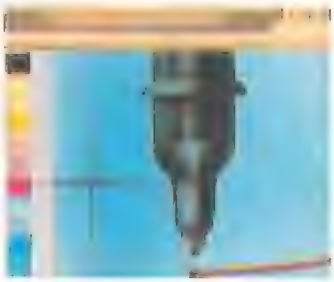
Önce böyle bir köşeyi neden açtığımızı anlatayım.

Bildiğiniz gibi. Teleteknik hemen hemen üç dört aydır Masaüstü Video ve Masaüstü Yayıncılık konusunda Amiga'ya dayalı profesyonel sistemlerin tasarımı ve geliştirilmesi konusunda çok ciddi çalışmalar yapıyor. Bu çalışmalar, Amiga'nın genellikle desteksiz bir alet olduğu konusundaki inanışı yıkmak ve aslında teknolojik olarak oldukça üstün olan Amiga'nın çok ciddi işlerde kullanılabilecek ciddi bir bilgisayar olduğunun anlaşılmasını sağlamak için yapılmakta. Bu konudaki ilk çalışmalar temmuz ayı başında başladı ve kasım ayı sonunda sonuçlanacak duruma geldi. Bu çalışmalar sırasında, piyasada Amiga'nın sadece oyun oynanabilecek bir bilgisayar olduğu konusundaki yaygın kanının. aslında Amiga'nın kullanılabildiği diğer işler konusunda hiçbir çalışma yapılmamasından ve gösterebilecek herhangi bir örnek olmamasından kaynaklandığını ve bu konuda kullanıcıların yeterli bilgisi olmadığını gördük. Böylece Teleteknik olarak, şu anda Amiga konusunda en çok satan dergi olan Amiga Dünyası sayfalarında siz Amiga kullanıcılarını aydınlatmak ve yapılan çalışmaları tanıtmak amacıyla bir köşe açmaya karar verdik. Ben Teleteknik'teki çalışmaların Video ile ilgili bölümünü yürüttüğümden Videomiga adlı bu köşede sizle beraber olacağım. Dolayısıyla Amiga ile ilgili profesyonel amaçlı herhangi bir iş konusunda yapılabilirlik veya nelerin nasıl yapılacağı konusunda aklınıza takılan bir sorun varsa lütfen 2525033 numaralı telefondan Show Room'u isteyerek ben Erdem Taylan, Can Öztürk veya Suva Şimşek ile ilişki kurun. Amiga ile yapılabilecek işleri merak ediyorsanız bizi ziyarete gelin ve unutmayın ki. bir iş herhangi başka bir bilgisayar platformda yapılabiliyorsa Amiga üzerinde de yapılabiliyordur! Gerekli olan sadece yeterli bilgiyi elde etmektir. İşte Teleteknik bu bilgiyi size vermeye hazır ve her türlü projenizde sizi desteklemek için telefon etmenizi bekliyor. Lütfen arayın.

Evet!! Bu önemli mesajlardan sonra köşemizin akışının nasıl olacağını anlatmak istiyorum. Geçen ayki yazıdan farkettiğini/. gibi önce video konusunda sıksık kullanacağım terimlerin açıklamalarını vermek istiyorum. Sanırım bu terimlerin açıklanmasının yazının anlaşılırlığının artırılabilmesi için birincil öneme sahip olduğunu siz de kabul edersiniz. Fakat eğer bu açıklamalardan sonrada kafanızda şekillenemeyen terimler varsa lütfen dergiye bunu iletin ki, ben size bu konularda daha ayrıntılı bilgi verebileyim. Bu tanımlardan sonra Amiga destekli video sistemlerinin nelerden oluştuğu, ne gibi işlerde kullanılabileceği, sistemlerin maliyetinin ne olduğu, hangi tür işler için ne alınabileceği gibi soruların cevaplarını vermeye çalışacağım. Ayrıca IBM uyumlular ve Macintosh gibi bilgisayarlarla veri alışverişinin nasıl yapılacağı, birçok çeşit bilgisayardan oluşan bir sisteme Amiga'nın nasıl dahil edileceği gibi konularada değineceğim. Ayrıca yeni çıkan kartlardan ve software'lerden da sizi haberdar etmeye çalışacağım.

Şimdi kaldığımız yerden devam edelim. İşte yeni terim açıklamaları:

-Flicker Fixer: Titreme engelleyici. Biliyorsunuz Amiga yüksek çözünürlükteki (yatay olarak 512 satır veya daha üstü) grafik modlannda çalışırken ekranda bir titreme olur. Bu titreme aslında video uygulamalarında gerekli olan interlacing işleminin bir sonucudur. Interlacing, tüm dünyadaki PAL, NTSC gibi televizyon sistemlerinde kullanılan bir tekniktir.



Bu teknikle ekran saniyenin 25'te birinde tazelenen iki field'den (bölüm) oluşur. İnsan gözü saniyede 30'dan az tazelenen resimlerdeki tazelenme aşamasını farkedebildiğinden, televizyon ekranı saniyede en az 30 defa tazelenmelidir.

Fakat eğer herhangi bir resmi saniyede 30'un üzerinde tazelemeye çalışırsak bu tazeleme için daha fazla bilgi gerekmekte, bu işlem de video sinyalinin frekans bandının genişliğini yani bandwidth'ini artırmaktadır.

Bunun için mühendisler, saniyede sırayla 50 defa tazelenen iki video bölümünden oluşan bir sistem geliştirmişler. Sistemde önce tek numaralı satırlar daha sonra onların arasına çift numaralı satırlar çizildiğinden, bu işleme interlacing, yani ara işleme adı verilmiştir.

Böylece daha az bilgi ile daha fazla bir çözünürlük elde edilmiştir. Aslında sizin evinizdeki televizyonunuz da titremektedir. Fakat renk sayısı fazla olduğu ve doğal resimlerde kontrast renkler pek yanyana bulunmadığı için bu titreme hissedilememektedir.

Halbuki, eğer siyah ve beyaz gibi renkleri tek pixel'lik ince şeritler halinde yan yana koyarsanız televizyonunuzda da titreme hissedersiniz.

Gelelim, Amiga'da bu işlemin neden böyle yapıldığına. Aslında Amiga'nın yüksek çözünürlükte titremesi, onun video işlerine bu kadar uygun olmasının en büyük nedeni. Amiga'nın video çıkışları PAL uyumlu olduğundan, çıkan sinyalde PAL uyumlu yani interlace edilmiş durumda.

Diğer bilgisayar platformlarında bilgisayar görüntüsünü video'ya aktarmak için pahalı aletler gerekirse de, bu işlem Amiga'da çok ucuza basit bir arabirim ile halledilebilmekte. Bu uyumluluğun dezavantajı ise, yüksek çözünürlükte çalışma gerektiren MasaÜstü yayıncılık. Cad, Animasyon gibi uygulamalarda da ekranın titremesi. İşte bu titremeyi engelleyen ve Amiga 500'den Amiga 2000'e kadar her tür Amiga'ya takılan aletlere flicker fixer adı veriliyor.

Bu aletler titreyen görüntüyü alıp titremeyen bir şekilde multisync bir monitörde gösterebilmekte. Bilinenin aksine, tek başına bir multisync monitör titremeyi engellememekte. Bu işlem için bir flicker fixer'a da ihtiyacınız var. Tabii eğer bir Amiga 3000'niniz varsa, alet kendi içinde flicker fixer'a sahip olduğundan böyle bir gereklilik yok.

Bu aylık da bu kadar.

Gelecek ay tekrar aynı sayfalarda buluşmak üzere hoşça kalın.

TELETEKNİK'TEN HABERLER

WORKBENCH 3.0

Commodore yeni Amiga'larla birlikte Workbench'i de geliştirmeye devam ediyor. Workbench 3.0, AA çip setine sahip Amiga'larla birlikte kullanıma girdi. ECS ve daha eski çip setlerini kullanan Amiga'lar ise Workbench 2.1'i ile çalışacaklar.

Workbench 2.1 ve 3.0'ın ortak özelliklerinden biri Crossdos'la PC disketlerini doğrudan kullanabilmeleri. Böylece 720K MS-DOS disketlerini Amiga'nızda formatlayabiliyorsunuz.

Yeni Amiga4000'ler 1.44MB'lık high density disketleri de kullanabiliyorlar.

Bizleri oldukça yakından ilgilendiren bir başka yeni özellik de Workbench'in Locale adı altında birçok Avrupa ülkesinin dilini desteklemesi. Bu destek sadece dil ile sınırlı değil. Para birimi, tarih biçimi, alfabetik sıralama vb. yerel özelliklerin çoğu arzu edilen ülkeye göre ayarlanabiliyor.

Maalesef, Türkiye henüz desteklenen ülkeler arasında değil; ancak Teleteknik'te bu amaçla çalışmalara başlandı.

Bu arada Workbench 2.04'ten beri desteklenen Agfa intellifontlar yeni workbench'lerde de mevcut. Bu fontlar yeni çıkan programlarda standart olarak kullanılıyor.

Workbench'in yanında gelen üç adet Agfa fontu size yetmiyorsa, özel intellifont paketlerinden satın alabilirsiniz.

AMIGA 1200

Geçen ay İngiltere'de düzenlenen Future Entertainment show'da Commodore yeni Amiga 1200 bilgisayarı tanıttı. Fuar süresince büyük ilgi gören Amiga 1200 yeni AA *(Addvanced Amiga)* ciplerine sahip. CPU olarak ise Motorola 68020 kullanılmış.

Yaklaşık ISmhz hızında çalışan Amiga 1200, daha önceki ECS ve orijinal Amiga çipleriyle uyumlu. Standart 880K sürücü ile beraber gelen yeni 1200'ün üzerinde kredi karlı tipinde genişletme yuvası bulunuyor.

Teleteknik bu yeni Amiga'yı da Amiga 4000 ile beraber en kısa zamanda ithal ederek satışa sunacak.

BAYİ TOPLANTISI

Teleteknik 6-9 Aralık tarihlerinde Abant'ta bayi toplantısı düzenliyor. Bu toplantıda Teleteknik'in pazarlayacağı yeni bilgisayarlar ve diğer ürünler tanıtılacak.

Bu arada Teleteknik'te sürdürülen Amiga destek çalışmaları konusunda da bilgi verilecek.

Gelişmiş Assembler

Cem GENCER

Selam! İşte yine bir source ile beraberiz. Bu sefer birçok cracker grubunun kullanmış olduğu gayet kısa bir intro yayınlamaya karar verdim. Source'u olmadığından ReSource programını kullanarak intro'yu AsmOne source'u haline getirmem bir hayli yorucu oldu. Fakat işte sonucu: Arkada yıldızların kaydığı bir sinüs-scroll rutini. Artık incelemesi de size kalıyor. Source oldukça güzel; zira içerisinde blitter ile ilgili çok güzel örnekler var. Source'un ilk iki satırının AsmOne'da doğru çalışabilmesi için Prefs menüsünden ReqLibrary fonksiyonunu kapamanız gerekmekte. Bu iki satır ile disketten iki data file'ı yüklenir. Bu dala file'ları ve source'un hazır yazılmış halini derginin tüm assembler source'larının bulunduğu diskette bulabilirsiniz. Disketi de tabii ki benden temin etmeniz gerekmekte.

Adresim PK: 46 - 81110 Bostancı-İST. Benden şimdilik bu kadar; hoşçakalın...

```
        AUTO    rb\df0:sources/vf-dat4\$73000\\
        AUTO    rb\df0:sources/vf-dat5\$71000W

Start   move.l  4.A6
        clr.l   D0
        lea     GfxName.Al
        jsr     -132(A6)
        jsr     -552(A6)
        move.l  D0.Datl
        addi.l  #$32,D0
        move.l  D0,A6
        move.l  A6,Dat2
        move.l  (A6),Dat3
        jsr     Jump1
        jsr     Jump2
        jsr     Jıımp3
        jsr     Jump4
        jsr     Jump5
        jsr     Jump6
        move.l  #$70000,(A6)
        move.w  #$0068.Dat4
        move.w  #$8400,$dff096
        move.l  #$72000,Dat5
        move.w  #Sd9f0,Dat6
        lea     ScroIlTcxt,A5
        move.w  #$0006,Dat7
        move.w  #$0003,Dat8
        move.w  #$0002,Dat9
        move.w  DAT7,Dat10
        move.w  #2,Dat11
        move.w  #$c,Dat12
Weiter  cmpi.b  #$40,$dff006
        bne.l   Weiler
        move.b  Sdff006,$6a000
        btsl    #1,Dat13
        bne.l   Sofi
        bsr.l   Rot
        addi.w  #l,Dat14
        move, w Datl4,D0
        cmp.w   Dat 10. D0
        bne.l   Soft
        move, w #0,Datl4
        bsr.l   Kill
Soft    btst    #1,Dat 13
        beq.l   Trott
        addi.w  #1.Dat 15
        cmpi.w  #$8c,Dat15
        bne.l   Trott
        move.w  #0,Dat15
        bclr    #1,Datl3
Trott   bsr.l   Max
        bsr.l   Headroom
        jsr     Mai
        move.b  $dff006,$06a001
        btst    #6,$bfe001
        bne.l   Weiler
        move.l  Dat2,A6
        move.l  Dat3.(A6)
        move.l  4.A6
        jsr     -138(A6)
        move.w  #$8020,$dff096
        move.w  #$0400,$dff096
        clr.l   D0
        rts

Jumpl   lea     S72000.A0
Testi   clr.l   (A0)+
        cmpa.l  #$73000, A0
        bne.l   Testi
        lea     $60000,A0
Test2   clr.l   (A0)+
        cmpa.l  #$65000,A0
        bne.l   Test2
        lea     S75000.A0
Test3   clr.l   (A0)+
        cmpa.l  #$7a000,A0
        bne.l   Test3
        rts

Jump2   lea     S70000.A0
        lea     Copper1, A1
Ort     move.l  (A1),(A0)+
        cmpi.l  #$fffffffe,( A1)+
        bne.l   Ort
        rts
```

```
Jump4   lea       $70688,A0
        lea       Copper2,Al
Porter  move.l    (A1),(A0)+
        cmpi.l    #$fffffffe,(A1)+
        bne.l     Porter
        rts

Max     btst      #1,Daten2
        beq.l     Earn
        move.l    #$75000,Dat5
        move.l    #$77800,Daten1
        move.w    #$5000,$70026
        move.w    #$5028,$7002e
        bclr      #1,Daten2
        rts

Earn    move.l    #$77800,Dat5
        move.l    #$75000.Daten1
        move.w    #$7800,$70026
        move.w    #$7828,$7002e
        bset      #1,Daten2
        rts

Headroom
        move.w    #$13,D5
        move.w    #$0,Daten3
        lea       $71000,A2
        adda.w    Daten4,A2
Anf     bsr.l     Look1
        move.l    #$c0ffff00,D3
        bsr.l     Look
        adda.w    Dat 11 ,A2
        bsr.l     Look1
        move.l    #$30fTff00,D3
        bsr.l     Look
        adda.w    Dat11,A2
        bsr.l     Lookl
        move.l    #$0cffff00,D3
        bsr.l     Look
        adda.w    Dat11.A2
        bsr.l     Lookl
        move.l    #$03ffff00,D3
        bsr.l     Look
        adda.w    Dat11,A2
        bsr.l     Look1
        move.l    #$00ffffc0,D3
        bsr.l     Look
        adda.w    Dat11.A2
        bsr.l     Look1
        move.l    #$00ffff30,D3
        bsr.l     Look
        adda.w    Dat11,A2
        bsr.l     Look1
        move.l    #$00ffff0c,D3
        bsr.l     Look
        adda.w    Dat11,A2
        bsr.l     Lookl
        move.l    #$00ffff03,D3
        bsr.l     Look
        adda.w    Dat 11 ,A2
        addi.w    #$2,Dalen3
        dbf       D5,Anf
        clr.l     D0
        move.w    Dat12,D0
        add. w    D0,Daten4
        cmpi.w    #$02d0,Daten4
        blt.l     SoWas
        move.w    #$0000,Daten4
SoWas   move.l    Daten 1 ,A0
        adda.w    #$700,A0
        move.w    #$0100,$dff040
        move.w    #0,$dff042
        move.l    A0,Sdff054
        move.w    #0,$dff066
        move.w    #$1128,$dff058
        rts

Look1   lea       $72000, A0
        move.l    Dat5,A1
        move.w    (A2),D0
        subi.w    #$23,D0
        move.w    D0.D7
        lsl.w     #5,D7
        Isl.w     #3,D0
        add. w    D7.D0
        adda.w    D0.A1
        adda.w    Daten3,A0
        adda.w    Daten3,A1
        rts

Look    move.l    #$0dfc0000,$dff040
        move.l    D3,Sdff044
        move.l    A0,$dff050
        move.l    Al.Sdff04c
        move.l    Al,Sdff054
        move.w    #$26,$dff062
        move.w    #$26,$dff064
        move.w    #$26,$dff066
        move.w    #$401,$dfft)58
        rts

Kill    clr.l     D0
        move.b    (A5)+,D0
        cmp.b     #S00,D0
        beq.l     Short
        cmp.b     #$01,D0
        beq.l     Short 1
        cmp.b     #$02,D0
        beq.l     Short2
        cmp.b     #$03,D0
        beq.l     Short3
        cmp.b     #$2e,D0
        beq.l     Short4
        cmp.b     #$21,D0
        beq.l     Short4
        cmp.b     #$31,D0
        beq.l     Short5
        cmp.b     #$27,D0
        beq.l     ShortS
        move.w    Dat7.Datl0
Luft    subi.b    #$20,D0
        clr.l     D1
        move.w    D0.D1
        move.w    D1.D0
        clr.l     D2
        divu      #$14.D0
        move.w    D0.D2
        lsl.w     #4,D2
        move.w    D2.D6
```

```
        move.w  D0.D2
        İsi.w   #2,D2
        add.w   D2.D6
        move.w  D6,D2
        sub. w  D2.D1
        lsl.w   #1.D1
        move.w  D2,D7
        lsl.w   #5,D7
        add.w   D2,D7
        add.w   D2,D7
        move.w  D7,D0
        move.l  #$73000,A2
        adda.w  D0.A2
        adda. w D1,A2
        lea     $72028 ,A1
        move.w  #$09f0,Daten5
        bsr.l   Maga
        rts

Short   lea     SCrollText,A5
        jmp     Kill

Short5  move.w  Dat8.Dat10
        jmp     Luft

Short4  move.w  Dat9.Dat10
        jmp     Luft

Short 1 move.w  #6,Dat7
        move.w  #3.Dat8
        move.w  #2,Dat9
        move.w  #$d9f0,Dat6
        jmp     Kill

Short2  move.w  #3,Dat7
        move.w  #2,Dat8
        move.w  #1,Dat9
        move.w  #Sa9f0,Dat6
        jmp     Kill

Short3  bset    #1,Datl3
        jmp     Kill

Maga    move.w  Daien5,$dff040
        move.w  #0,$dff042
        move.l  #$ffffffff.$dff044
        move.l  A2,$dff050
        move.l  Al.$dff054
        move.w  #$26.$dff064
        move.w  #S26,$dff066
        move.w  #$0401,$dff058
        rts

        Jump5   lea   Text,A5
        move.w  #0,Daten6
        move.w  #2,D6
Clear2  move.w  #$11,D7
        Clear   clr.l  DO
        clr.l   Dl
        move.b  (A5)+,D0
        subi.b  #$20,D0
        move.w  D0,D1
        move.w  D1,D0
        divu    #$14,D0
        move.w  D0.D2
        mulu    #$14.D2
        sub. w  D2,D1
        mulu    #2,D1
        mulu    #$2a8,D0
        move.l  #$73000,A2
        adda.w  D0,A2
        adda.w  D1,A2
        lea     $60ff4,A1
        adda.w  Daten6,A1
        move.w  #$09fO.Daten5
        bsr.l   Maga
        addi.w  #$0002,Daten6
        dbf     D7,Clear
        subi.w  #$0024,Daten6
        addi.w  #$02a8.Daten6
        dbf     D6,Clear2
        rts

Rot     move.w  #0,Daten7
        move.w  Dat6,$dff040
        move.w  #0,$dff042
        move.l  #-1,$dff044
        move.w  #0,$dff064
        move.w  #0.$dff066
        lea     S72000.A0
        lea     $72002,A1
        move.l  A1,$dff050
        move.l  A0,$dff054
        move.w  #$328,$dff058
        lea     $72002,A0
        move.w  #$0100,$dff040
        move.w  #0,$dff042
        move.l  A0,$dff054
        move.w  #$26,$dff066
        move.w  #$0601,$dff058
        rts

Jump3   lea     $70084.A0
        lea     Copper4.A1
        move.w  #$003f,D0
        move.w  #$5921,D1
Kati    move.w  D1.(A0)+
        move.l  #$fffe0186.(A0)+
        move.w  (A1),(A0)+
        move.w  #$018e,(A0)+
        move.w  (A1)+,(A0)+
        addi.w  #$0100.D1
        dbf     D0,Kati
        move.w  #$003f,D0
        suba.w  #$0002, A1
Vera    move.w  D1,(A0)+
        move.l  #$fffe0186,(A0)+
        move.w  (A1),(A0)+
        move.w  #$018e,(A0)+
        move.w  -(A1),(A0)+
        addi.w  #$0100,D1
        dbf     D0,Vera
        move.l  #$01800000,(A0)+
        move.l  #$fffffffe,(A0)+
        rts

Jump6   lea     $7d000.A0
        lea     $7d400.A2
        lea     $7d800,A3
        move.w  Daten8,D1
Nikon   lea     Copper5,A1
        move.w  #3,D0
List    move.w  (A1),(A0)+
        move.w  (A1),(A2)+
        move.w  (A1)+,(A3)+
        dbf     D0,List
        dbf     D1.Nikon
        lea     $7d000,A0
        move.b  #$20,D1
        move.w  #1.D2
Shitty2 lea     Copper6.Al
        lea     Copper7,A2
        lea     Copper8,A3
        move.w  Daten8,D0
        lsr.w   #1,D0
Shitty  move.b  D1.D4
        move.b  D1.0(A0)
        addi.b  #$01,D1
        move.b  D1,1024(A0)
        addi.b  #$01,D1
        move.b  D1.2048(A0)
        addi.b  #$01,DI
        move.b  D4.D1
        addi.b  #$01,D1
        move.b  D1.D4
        move.b  D1,2(A0)
        addi.b  #$0I.D1
        move.b  D1,1026(A0)
        addi.b  #$01,D1
        move.b  D1,2050(A0)
        move.b  D4.D1
        addi.b  #$01.D1
        move.b  (A1)+,1(A0)
        move.b  (A2)+,1025(A0)
        move.b  (A3)+,2049(A0)
        adda.w  #$0008,A0
        dbf     D0.Shitty
        dbf     D2.Shitty2
        rts

Mai     lea     $7d001,A0
        lea     $7d401,Al
        move.w  Daten8,D0
Addieren addq.b #1,(A0)
        addq.b  #2.(A1)
        adda.w  #8,A0
        adda.w  #8.,A1
        dbf     DO.Addieren
        lea     $7d801,A0
        move.w  Daten8.D0
        addi.w  #l,Daten9
        cmpi.w  #2,Daten9
        bne.l   Branch
        move.w  #0,Daten9
TLoop   addq.b  #1,(A0)
        adda.w  #8,A0
        dbf     D0,TLoop
        lea     $7d801,A0
        move.w  Daten8,D0
Branch  adda.w  #2.A0
Lover   eori.b  #1,(A0)
        adda.w  #8,A0
        dbf     D0,Lover
        rts
```

```
GfxName   dc,b  "graphics,1ibrary",0,0
Dat3      dc,w  $0001,$c490
Dat1      dc,w  $0000,,$21fe
Dat2      dc,w  $0000,$2230
Daten3    dc,w  $0028
Dat5      dc.l  $75000
Dat11     dc,w  $0002
Daten1    dc,w  $0007,$7800,$0000,$0000
Dat4      dc,w  $0068
Daten2    dc,w  $0000,$0000
Daten4    dc,w  $0270
Dat10     dc,w  $0006
Dat12     dc,w  $000c
Daten7    dc,w  $0000
Daten6    dc,w  $07f8
Dat14     dc,w  $0004
Daten5    dc,w  $09f0
Dat15     dc,w  $0000
Dat7      dc,w  $0006
Dat8      dc,w  $0003
Dat9      dc,w  $0002
Dat6      dc,w  $d9f0
Dat13     dc,w  $0000
Copper1   dc,w  $0100,$3200,$0102,$0045
          dc,w  $008e,$2c86,$0090,$40c1
          dc,w  $0108,$0000,$010a,$0000
          dc,w  $0092,$0030,$0094,$00c8
          dc,w  $00e0,$0007,$00e2,$2000
          dc,w  $00e4,$0007,500e6,$2000
          dc,w  $00e8,$2c86,$00ca,$0000
          dc,w  $0180,$0000,$0182,50555
          dc,w  $0184,$0888,$0186,$0000
          dc,w  $0188,$0fff,$018a,$0555
          dc,w  $018e$0888,$018e,$0000
          dc,w  $0120,$0007,$0122,$d000
          dc,w  $0128,50007,$012a,$d400
          dc,w  $0130,$0007,$0132,$d800
          dc,w  $01a2,$0777,$01aa,$0999
          dc,w  $01b2,$0555,$01ba,$0000
          dc,w  $0104,$0004
          dc,w  $ffff,$fffe
Copper2   dc,w  $d921,$fffc
          dc,w  $0108,$ffb1,$010a,$ffb1
          dc,w  $0180,$0000,$0182,$0005
          dc,w  $0!84,$0008,$0186,$0006
          dc,w  $0188,$0000,$018a,$0005
          dc,w  $018e$0008,$018e,$0006
          dc,w  $c021,$fffe
          dc,w  $0180,$0000,$0182,$0005
          dc,w  $0184,$0008,$0186,$0006
          dc,w  $0188,$0000,$018a,$0005
          dc,w  $018c,$0008,$018e$0006
          dc,w  $e821,$fffe
          dc,w  $0182,$0003,50180,$0000
          dc,w  $0182,$0004,$0184,$0007
          dc,w  $0186,$0005,$0188,$0000
          dc,w  $018a,$0004,$018c,$0007
          dc,w  $018e,$0005
          dc,w  $f821,$fffe
          dc,w  $0182,$0001,$0180,$0000
          dc,w  $0182,$0003,$0184,$0006
          dc,w  $0186,$0004,$0188,$0000
          dc,w  $018a,$0003,$018e$0006
          dc,w  $018e,$0004
          dc,w  $fr21,$fffc
          dc,w  $0182,$0000,$0180,$0000
          dc,w  $0182,$0002,$0184,$0005
          dc,w  $0186,$0003,$0188,$0000
          dc,w  $018a,$0002,$018e$0005
          dc,w  $018e,$0003
          dc,w  $ffc1,$fffe
          dc,w  $0821,$fffe
          dc,w  $0182,$0000,$0180,$0000
          dc,w  $0182,$0001,$0184,$0004
          dc,w  $0186,$0002,$0188,$0000
          dc,w  $018a,$0001,$018e$0004
          dc,w  $018c,$0002
          dc,w  $1021,$fffc
          dc,w  $0182,$0000
          dc,w  $0180,$0000,$0182,$0000
          dc,w  $0184,$0003,$0186,5,0001
          dc,w  $0188,$0000,5018a,$0000
          dc,w  $018e$0003,5018e,$0001
          dc,w  $1821,$fffe
          dc,w  $0182,$0000,$0180,$0000
          dc,w  $0182,$0000,$0184,$0002
          dc,w  $0186,$0000,$0188,$0000
          dc,w  $018a,$0000,$018c,$0002
          dc,w  $018e,$0000
          dc,w  $ffff,$fffe
Copper4   dc,w  $0000,$001f,5002f,$003f
          dc,w  $004f,$005f,$006f,$007f
          dc,w  $008f,$009f,$00af,$00br
          dc,w  $00cf,$00df,$00cf,$00ff
          dc,w  $00ff,$00fe,$00fd,$00fc
          dc,w  $00fb,$00fa,$00ra,$00f8
          dc,w  $00f7,$00f6,$00r5,$00f4
          dc,w  500f3,$00f2,$00f1,$00f0
          dc,w  $00f0,$01f0,$02f0,$03f0
          dc,w  $04f0,$05ff0,$06f0,$07f0
          dc,w  $08f0,$09f0,$0afo,$0bf0
          dc,w  $0cf0,$0df0,$0cf0,$0ff0
          dc,w  $0ff0,$0fe0,$0fd0,$0fc0
          dc,w  $0fb0,$0fa0,$0f90,$0f80
          dc,w  $0n0,$0f60,$0f50,$0f40
          dc,w  $0f30,$0f20,$0f10,$0f00
          dc,w  $0f00,$0f01,$0f02,$0f03
          dc,w  $0f04,$0f05,$0f06,$0f07
          dc,w  $0f08,$0f09,$0f0a,$0f0b
          dc,w  $0f0e$0f0d,$0f0e,$0f0f
          dc,w  $0f0r,$0e0f,$0d0f,$0c0f
          dc,w  $0b0f,$0a0f,$090f,$080f
          dc,w  $070f,$060f,$050f,$040f
          dc,w  $030f,$020f,$010f,$000f
Daten$    dc,w  $005d
Daten9    dc,w  $0000
Copper5   dc,w  $2000,$0000,$0001,$0000
Copper6   dc,w  $abcd,$0bfe,$dabf,$0a59
          dc,w  $7692,$1812,$0324,$5129
          dc,w  $c488,$5234,$a29a,$f233
          dc,w  $6b34,$f5d0,$3109,$8438
          dc,w  $3274,$a2ba,$d203,$cbf4
          dc,w  $35a0,$43ba,$540a,$df45
          dc,w  $bce3,$0517,$6428,$adc8
          dc,w  $3274,$98bc
Copper7   dc,w  $43ba,$540a,$df45,$bce3
          dc,w  $05f7,$6428,$adc8,$3109
          dc,w  $8438,$3274,$3259,$f654
          dc,w  $9208,$1203,$abcd,$0bfe
          dc,w  $dabf,$0a59,$7692,$1812
          dc,w  $0324,$5129,$c488,$5234
          dc,w  $a29a,$f233,$6b34,$f5d0
          dc,w  $65b7,$a312
Copper8   dc,w  $65b7,$a312,$5129,$c488
          dc,w  $5234,$a29a,$f233,$6b34
          dc,w  $f5d0,$abcd,$0bfe,$dabf
          dc,w  $0a59,$7692,$1812,$0324
          dc,w  $3109,$8438,$3274,$3259
          dc,w  $f654,$9208,$1203,$43ba
          dc,w  $540a,$df45,$bcc3,$05f7
          dc,w  $6428,$adc8

Text      dc.b  " VISION FACTORY "
          dc.b  "    PRE$ENTS    "
          dc.b  "   S1NE-$CROLL  "

ScrollText dc.b   "HI  !!! TH1S IS THE
SINE-SCR0LLER "
          dc.b  "OF VISION FACT0RY ,,,"
          dc.b   "SOURCE RE-ASSEMB-
LED AND ED1TED"
          dc.b  "BY 79 111,"
          dc.b  "            SEE YA,,,"
          dc.b
          dc.b     "ABCDEFGHIJKLMNOP
QR$TUVWXYZ"
          dc,b  "1234567890 !--",0
```

HARDWARE DERSANESİ

Doğan TÜRKÜLER

Güzel geçen her yazın devamında, harika bir Sonbahar mevsimi vardır. Bunu muhteşem bir Kış ve mis gibi kokan bir İlkbahar mevsimi izler. Diğer mevsimler ise o kadar iyi geçmez.

Eğer güzel bir veya birkaç tatil yapmışsanız. İstanbul'dan ne kadar nefret ettiğinizi hemen farkediyorsunuz. Eğer İstanbul dışında tatile gittiyseniz, dönüşte İstanbul'a yaklaştığınızı anlamanız uzun sürmüyor. Hava kirliliği yüzünden gökyüzünün rengi değişiyor ve koyu, sisli hir kırmızı, maviliği ele geçiriyor. Aynı gelecekle ilgili filmlerdeki gibi. iğrenç, yapışkan, sıkıcı bir nem tabakası vücudunuzu kaplıyor. Kendinizi hiç olmadığı kadar sıkılmış ve boğulmuş gibi hissediyorsunuz. Ter: bunaltıcı bir şekilde terlemeye başlıyorsunuz, sanki tüm vücudunuz bir yapıştırıcı kazanının içine sokulmuş gibi, yapış yapış. Güzel. ılık bir duş bile sizi bu pislikten çekip alamıyor. Çevreye kin duymaya başlıyorsunuz. Hayır herhangi bir sebebi yok. Belki birkaç gün sonra işe veya okula haşlayacak olmanın verdiği stress ya da bürokrasinin çarkları arasına gireceğinizi düşünmeniz, tatildeki, o saf kişiliğin üzerine kara bir çarşaf örtüyor. Benliğiniz ne kadar karşı koysa da bilinciniz sizi bir şehir insanı olmaya zorluyor. İki yüzlülük...

Oysa düşler vardır, vazgeçilmez. Basit bir insan olmayı isterdim. İçim dışım bir olsun, göründüğüm gibi olmayı veya olduğum gibi görünmeyi. Ama İstanbul! Meşhur Koustantinopolis.. İstanbul'da basit bir insan gördünüz mü hiç? O, Ege'nin köylüsü gibi, saf. Ancak, bilmiyorum, belki teknoloji, belki çıkar sorunları, değişiyorlar. Bize benzemeye başlıyorlar. Temiz, gür akan. içinde balıkların dans ettiği, kuşların etrafında bahar şarkıları söylediği bir derenin, Kurbağalıdere'ye, namı diğer Shit'li dereye dönüşmesi gibi. Eskilerin deyimiyle, 'bizim zamanımızda' diyeceğimiz günlerin beklediğini düşünüyor ve üzülüyorum.

Fakat tatil anıları, o dakikalar ve saatler benliğimi, uyuşmuş beynimi İstanbul'dan çekip alıyor ve uçuk mavi gökyüzü hatıralarına savuruyor... Tam bu esnada, derginin yazılarının yetişmesi gibi stresler, midemde asitlenme koşulları oluşturuyor. Hararet içerisinde Manuallere bakıyorum ve yazacak birşey bulamıyorum. Midemdeki asitlenme rekor denemelerine girişiyor. Modemle dışarıya bağlanıyorum, herhangibir bilgi, Allah rızası için bir devre diye yalvarıyorum. Ama yayınlayacak herhangi hir devre bulamamak beni spazma sokuyor. Yediğim havuç, mide salgılarım sayesinde, daha boğazdan mideye inerken eriyip, öğütülüyor. Güç durumdayım. Tam bu sırada, filmlerde olduğu gibi bir sahne görüyorum. Bir tamir elkitahı imdadıma yetişiyor. Sevinç gözyaşları içinde ikinci havucun da öğütüldüğünü hissediyorum. Tahminimce bu hardware dersanesinin geçirdiği en kötü zamanlardan biri.

Eğer gelecek aya birşey bulamazsam veya köşeyi dönemezsem büyük bir ihtimalle, başka bir köşede buluşmak zorunda kalacağız gibi geliyor.

Bu ay Amiga'nın tamiriyle ilgili bazı bilgiler vereceğim. Aynı zamanda Murphy ve bunun gibi ne olduğu belirsiz kişilerin bilgisayarlar hakkında yazdıkları bazı kanunlarla yazıma başlamak istiyorum.

MÜRPHY'NIN BİLGİSAYAR PROGRAMLAMA KANUNLARI

1. Her zaman birden fazla hata vardır.

2. Her armağan edilmiş program, modası geçmiş bir programdır.

3. Eğer bir program faydasızsa, dokümanı olması lazımdır.

4. Eğer bir program faydalıysa, değiştirilmesi gereklidir.

5. Her program, mümkün olan toplam hafızayı doldurmak için genişler.

6. Bir programın değeri, verdiği çıkışın ağırlığı ile doğru orantılıdır.

7. Bir programın karmaşıklığı, onu yaratan programcının kapasitesini aşıncaya kadar dallanmaya devam eder.

8. Programcılar için. programı ingilizce yazmak mümkündür. Fakat programcıların ingilizce yazamadıklarını keşfedersiniz.

WEINBERG'iN KANUNU

Eğer müteahhitler inşaatları, programcıların yaptıkları gibi oluştursalardı, gelecek olan ilk ağaçkakan tüm uygarlığı yokedebilirdj.

İŞTE BÜYÜK PROGRAMLAR İÇİN BİR KANUN

Her büyük programın içinde, dışarıya çıkmak için çabalayan ufak bir program bulunur.

TROUTMAN'IN PROGRAMLAMA KANUNLARI

1. Bir program, üzerindeki en önemli hata keşfedilinceye kadar yaklaşık altı ay çalışır.

2. Makineler çalışmalı, insanlar düşünmelidirler.

3. Eğer bir giriş editörü, bütün yanlış girişleri reddecek şekilde dizayn edilirse, marifetli bir aptal yanlış girişleri kabul ettirecek bir method bulacaktır.

GOLUB'UNBİLGİSAYAR KANUNLARI

1. Dikkatsizce planlanmış bir proje, bitmesi gerekenden süreden üç defa daha fazla zaman harcatır. Halbuki planlanmış bir proje, sadece iki katı kadar süreye malolur.

2. Bir hatayı düzeltmek için gösterilen çaba, zamanla geometrik olarak artar.

BENİM TAMİR İLE İLGİLİ KANUNLARIM

1. Eğer çalışıyor gibi gözüküyorsa, mutlaka bozulacaktır.

2. Bir bilgisayar altı ay içinde bozulmazsa, bir daha bozulmaz.

3. Tamirciler tamir yapmak için vardırlar. Eğer bilgisayarınız bozulursa onu tamirciye götürün. Amerika'yı yeniden keşfetmeye gerek yoktur.

4. Dünyada bugün git, yarın gel lafını ençok kullanan insanlar tamircilerdir.

Eğer bilgisayarınız, sizin üzerinizde şu tipte ses spazmlarına sebep oluyorsa;

-ARGH!!!

-AHXXXX...!

-#@&$!

- Branş değişikliğine ihtiyacım var, çöpçü olacağım

aşağıda anlatacağımız yazıyı okumanızı tavsiye ederiz.

Birçok Amiga'da yeni modifikasyonlara ihtiyaç vardır. A2000'de, Keyboard Data ve Clock Line"daki kapasiteler kaldırılmalıdır. ELTEK tipi güç kaynaklarında gürültüyü bastırmak için, R65 direnci üzerine 0.01 MikroFarad'lık bir kondansatör bağlanmalıdır. U605 ve U602 buffer cipleri 74ALS245 olmalıdır. 74LS245 tipi cipler yavaş kalmaktadır. U605 cipinin #20 ve #11 nolu pinleri arasına 3300 Ohmluk bir direnç bağlanmalıdır.

Şimdi açıklanacak tamir ve arıza bulma yöntemleri, tehlike yaratabilir ve kalifiye bir teknisyen tarafından yapılması tavsiye edilir.

BÜTÜN MONİTÖRLER İÇİN:

1- Ana board'daki HV bobinini tekrar lehimleyin.

2- Toz ve yağlan dikkatlice temizleyin.

3- Yanmış veya ısınmış noktalan kontrol edin.

1084 MONİTÖR (1902A ile yaklaşık olarak aynıdır):

1- Gidip gelme varsa: Yan board üzerinde çatlak yollar ve soğuk lehim olup olmadığını inceleyin. HV bobinini kontrol edin.

1084S-Philips(1902A ile yaklaşık olarak aynıdır):

1- Hiçbirşey çıkmıyorsa: R475 (15K 2W) direnci, C476 (0.047 MikroF) kondansatörü ve T402 hasar görmüş olabilir. Değiştirin.

1902/2002 Monitörleri:

1- Sigorta atıyorsa;

a) Degauss switch'i hasarlı olabilir (TH501).

b) Voltaj regülatörü hasarlı olabilir STR30123(IC501).

A500:

1 - Mouse hareket etmiyorsa;

a) EMI401 (1.0 Ohm 1/4 W direnç) yanmış olabilir.

2- Bazen çalışıyor, bazen çalışmıyorsa;

a) 2N3906'yı kontrol edin.

b) Anaboard'la drive arasında kısa devre kontrolü yapın.

c) Güç kaynağı soketindeki lehim noktalarını kontrol edin.

d) Internal drive'in güç kablosunu kontrol edin.

e) Eğilmiş çip ayaklan ve soket pinlerine bakın.

f) Keyboard devresinde göze çarpan birşey var mı?

a2000: (A500 - A1000 ve diğer modeller için geçerlidir):

1-Sistem zamanında hata;

a) TICK hattında gürültü olabilir, güç kaynağında CBM modifikasyonu gerekebilir.

2- Hatalı mouse hareketleri;

a) 8520.

b) Mouse'u temizleyin.

c) Mouse kablosunda kopuk teller olabilir.

d) Hatalı 74LS157 (U202).

3- Kaynak açıldıktan sonra klavyeden girilen ilk karakter kayboluyor;

a) C910 ve C911 kesin, CBM modifikasyonu yapın.

4- Bulanık video görüntüsü;

a) RGB hattındaki ferrit boncuğu bir tur döndürün.

5- Beyaz ekran. Workbench ikonları yok, LED parlıyor.

a) PAULA'ya güç gelmiyor, R200 (1 Ohm) yanmış olabilir.

6- Ara sıra olan Guru hataları;

a) Bridge Board iyi bağlanmamış olabilir.

b) Virüs olabilir.

c) Programlar hatalı olabilir.

d) RAM expansion board'u hatalı veya 150ns RAM lara sahip olabilir. Bunları 100ns ile değiştirin.

e) Bir osiloskop ile CLOCK sinyallerini test edin. Yanlış voltaj seviyeleri olabilir.

7- Serial portta hata var, DTR devamlı açık ise;

a) MC1488 ve MC1489'u değiştirin.

b)U301CIA hatalı olabilir.

c) PAULA hatalı olabilir.

8- Modifikasyonlar (2000 ve 2500 için);

a) U602 ve U605'i (74LS245) 74ALS245 ile değiştirin.

b) C910 ve C911 'i kapasitelerini kesin.

c) ELTEK güç kaynağının TICK hattında, R65 üzerine, 0.01 MikroF'lık by-pass kapasitesi koyun.

d) Video konnektördeki ferrit bobini daha temiz bir kullanım için kontrol edin.

e) U605'in #20 ve #11 nolu pinleri arasına 3300 Ohm direnç koyun.

9-Joystik hareketleri hatalıysa:

a) U202 (74157) hatalı olabilir.

10- Printer saçma sapan şeyler döküyorsa;

a) U300 CIA (8520) hatalı olabilir.

A2500:

1- U605'in #11,#12,#13 ve #14 nolu pinlerine 3.3K pull-up direnç koyun

A2XXX GÜÇ KAYNAKLARI:

1- Diyotları ve tüm semikondüktörleri dijital ohmmetre ile kontrol edin.

AMIGA DISK DRIVE'LARI:

1- Alkol ve diğer drive temizleme aparatlarıyla kafaları temizleyin.

2- Kafalar violin gibi ses çıkarıyorlarsa;

a) kafaları reçine çıkarıcı ile silin.

HARDDRIVE KONTROL KARTLARI:

1- Kabloları ve gerilimleri kontrol edin.

2- Bus buffer ciplerini kontrol edin.

AMIGA İÇİN GENEL ONARIM VE KULLANIM BİLGİLERİ:

1- Bütün cipleri soketlerine iyice bastırın. Bazen sarsıntıdan dolayı, yerleri oynayabilmektedir.

2- Herzaman kaliteli disketler kullanın.

3- Makinanızın fanının çalıştığından emin olun.

4- Makina çalışırken, diğer ekipmanları hangi koşulda olursa olsun sakın bağlamayın.

5- Mouse'u ve joystikleri takarken, konektördeki pinleri eğmemeye özen gösterin.

6- Elektrikler kesildiğinde bilgisayar, monitör ve diğer araçlarınızı kapatmayı sakın unutmayın.

7- Monitörünüzün yanına hiçbir zaman manyetik ortam içeren elemanlar koymayın (mıknatıs, hoparlör, telefon gibi).

8- Bilgisayarın içini herhangi bir sebeple açtığınızda, (tamir veya parça yerleştirmek için) disk drive veya güç kaynağının metal kısmına dokunmayı unutmayın. Bu vücudunuzda birikmiş olan, yüksek statik gerilimi boşaltacak ve bilgisayardaki cipleri koruyacaktır.

9- Ekipmanlarınızı güneş ışınlarından koruyun. Güç kaynağınızın fazla ısınmaması için kapalı ve dar bir ortamda bulunmaması gerektiğini unutmayın.

10- Mouse'unuzu sık sık temizlemeyi ihmal etmeyin.

11- Tüm bilgisayar ekipmanları güç kaynağının açılıp kapatılmasına tepki gösterirler. Güç kaynağınızı kapadıktan sonra tekrar açacaksanız, en az 20 saniye bekleyin ve öyle açın.

En derin sevgi ve saygılarımın sizin olması dileğiyle...

AMIGA SALATASI

AYKIN ADEMOĞLU

Selam arkadaşlar işte yeni bir AMİGA SALATASI ile daha beraberiz. Bu oldukça tiyo var. İsterseniz hemen başlayalım. İlk önce bizim sizler için bulduklarımız:

** PRINCE OF THE YOLKFOLK:*

Oyunu, başlayınca MKII veya MKIII ile kırın. Sonra M I6D yazın ve RETURN'e basın. Şimdi ekranda hex kodlarını göreceksiniz. Burada gördüğünüz birinci 02 veya 03 yerine FF yazın. Simdi Return ve ESC'e basın ve oyuna geri dönün. Artık 255 hakkınız var.

Objelerin kullanılması:

Object	**Room**	**Use** On	**Room**
The Leaves	-Trapped!	-The Door	-Trapped!
The Match	-Trapped!	-The Leaves	-Trapped!
The Water	-Trapped!	-The Burning Door	-Trapped!
The Pickaxe	-The Rear Entrance	-The Boulder	-Hillside
A Gold Nuğget	-Top of The Hill	-The Ferryman	-The Ferryman
Acme Bridge Kit	-Hello World!	-The Ledge	Enchanted
A Golden Harp	-Tower Drawbridge	-St.Peter	-Heaven
Wooden Cage	-Top of The Hill	-Ruffle	-Enchanted Forest
Holy Cheese	-Heaven	-Cage	-Enchanted Forest
Caged Ruffle	-Enchanted Forest	-The Troll	-The Rear Entrance
Outboard Motor	-Stairs & Landing	-The Ferryman	-The Ferryman
The Scythe	-The Ferryman	-The Brambles	-Tower Drawbridge
A Rusty Old Key	-Castle Ramparts	-The Door	-Desserted Tower
A Brass Bugle	-Tower Ballroom	-The Personage!	-A Few Trees
Some Tweezers	-Edge of the Tower	-The Lion	-Top Of The Hill
The Thorn	-Top Of The Hill	-The Floor	-Double Trouble
The Spanner	-Double Trouble	-The Mechanism	-Castle Drawbridge
The Jokebook	-A Few Trees	-The Princess	-Castle Gardens
The Regal Flag	-Castle Gardens	-The Flagpole	-Castle Ramparts

**** HUMAN:***

Bu ayın yeni oyunlarından HUMAN'ı bitirmeniz artık daha kolay

Human Level Kodları:

DARWIN	ANDIE PANDY	GET LIFE	CARLOS
HOWIE	MOOBLE	CSL	THE HUMBLE ONE
PIXIE	MILESTONE	WAR WAR WAR	J MCKINNON
UNLUCK	BLUE MONKEY	RED DWARF	BAD TASTE
THE KITCHEN	CJ	SORT IT OUT	SMART
VILLA3BOR02	EARLY MORNING	BOR04LEEDS1	EASY LIFE
JIMS TIES	PARKVIEW	NICENEASY	GREEN CARD
COOKIE	MALCY MALC	RAVING BURK	YOU GOT IT
SGNIMMEL	MINISTRY	MAD FREDDY	BIZARRE
FREE SCOTLAND	APPLE JUICE	PAYDAY	BANANNAMOON
BONUS	BOUNCING	NO MONEY	ASF
VISION	SISTERS	FAST FASHION	CARGO
RAB C NESBITT	RANGERS	RAINBOW	DOODY
MIGHTY BAZ	TIRED	CONSOLIDATED	STAY HAPPY
AMERICA	ANOTHER DAY	ISOLATION	PROMISED LAND
DAEMONSLATE	BIG RAB	MIAMI VICE	MARGARET M
A34732473	HELP ME	THE EXILES	EIGHTLANDS
WINE AND DINE	NIN	TECHNOPHOBE	GETTING THERE
TIME IS	RUNNING OUT	LORDS OF CHAOS	NOW ITS DONE
IM OUT OF HERE	HERESTOA	BETTER LIFE	BYE BYE BYE

Şimdi mektuplara geçebiliriz. İlk mektubumuzu ALPER AYAR VE YİĞİT GÜÇTAŞ adlı arkadaşlarımız yollamış. Yine iyi çalışmışsınız çocuklar!! Bu arkadaşlarımız bu ay en fazla mektubu yollayarak TOP MEKTUBER oldular!!! Evet şimdi Alper ve Yiğit'in mektuplarına geçelim. İlk cheatimiz SUPREMACY adlı strateji oyunuyla ilgili.

** SUPREMACY (2 DISK VER.):*

KRART veya RORN'u yenmenin kolay yolu:

Oyuna başlar başlamaz önce asker yetiştirmeye başlayın. En pahalı elbise ve silahı seçin ve her PLATOON'daki asker sayısını 200 yapın. Hepsi %100 olana kadar train yaptırın. Burada dikkat edeceğimiz husus şu:

Düşmanımız bizi kuralları ihlal ettiğimiz için tehdit edecektir. Ona aldırmayın. ASKERİ BİRLİKLERİN EĞİTİMİNİ TAMAMLASANİZ BİLE SAKIN ONLARI SATIN ALMAYIN!

Bu sayede kurallar çiğnenmiş olacak ve düşman size hiç saldırmayacak. Hemen bir ATMOSPHERE PROCESSOR alıp, STARBASE'den itibaren 15. ve 30. gezegenleri formatlayın. 5 adet FARMING ve 6 adet SOLAR-SAT alın. Farmingleri yüzeye alıp aktif hale getirin. Solar-Sat'ları da yörüngeye oturtun. Vergi-nizi %0 yapın. Halkınız 30000 kişi olunca vergiyi %40 yapın ve para biriktirmeye başlayın. Daha önce formatladığınız 15. ve 30. gezegenleri CARGO gemileri göndererek boşaltın ve onlara birer ulaşır ulaşmaz onları piste alıp yok edin ve gezegenin fuel kapasitesini 30000 yapın (ikisini de). Paranız yaklaşık 3000000 kredi oluncaya kadar oyalayın. Paranız 3000000 olunca, 3 adet BATTLE CRUISER alın (B-29????). Bunlara yakıl koyun, mürettebat koyun ve şimdi dediklerimi çok çabuk yapın:

iki adet askeri birliği hemen satın alın. Bu arada kuralları çiğnemiş olacaksınız. Artık dikkatli alun. Düşman heran 15. veya 30. gezegene saldırabilir. Ona saldırma fırsatı vermeden iki askeri birliği BATTLE l'e gönderin. Yola çıkarın ve 15. gezegene gönderin. Oraya varınca birliklerden birini gezegen yüzeyine inidirin. Gücü de max. yapın. Şimdi yakıt olarak 30. gezegene gidin ve son birliği de oraya bırakın. Tekrar yakıt alarak 15. gezegene ve oradan da STARBASE'e (üsse) dönün.

Birikmiş paranızla tüm birlikleri alın. Artık korkmayın. Düşman saldırsa bile 15. veya 30. gezegenleri alamaz. Çünkü oraya asker yığdık. İlk üç BATTLE CRUISER'a yükleyebildiğiniz kadar asker yükleyin (12 Birlik= 32316 Savaş gücünde ve 2400 asker) Bu üç gemiyi yakıt aktarmalı olarak (15. ve 30. gezegenlerden) "ENEMYBASE" e gönderin. Onları orada yörüngede bekle-

tin. Şimdi 3 tane BATTLE CRUISER daha alın. Onları da tamamen yükleyin. En sonuncusunda 2 adet boşluk kalacak. Bu boşlukları da yol üzerinde bulunan 15. ve 30. gezegenlerdeki birlikleri alarak kapayın ve düşmana tam güç ile saldırın (24 Ordu= 4800 Asker= 64632 Savaş Gücü). Bu sayede KRART ve RORN'u kolayca atfedebilirsiniz. Başaramazsanız, tekrar deneyin. Elbette başaracaksınız. Bu tiyo sadece 15. ve 30. gezegenler için geçerlidir.

APIDYA:

3. Level'ın başında biraz beklerseniz kahraman arımız bir başkalaşım geçirecek. Bu sayede level'a çok güçlü silahlarla başlayacağız.

Yiğit, bu güzel oyunun level kodlarını da göndermiş.

2. Level: MISSHONEYBEE
3. Level: HASTALAVISTA
4. Level: DEPUTYOFLOVE
5. Level: SNEAKPREV1EW
THE END: SHOWCREDITS

Aynı kodları, Bolu'lu okuyucumuz Bülent Türkoğlu da göndermiş. Bülent'in bir tiyosu daha var: "Oyunda DEL tuşuna devamlı basarak (Mesela hamlayabilirsiniz) joystick'i de otomatiği de alırsanız, oyunu yavaşlatılmış olarak oynayabilirsiniz."

WOLFCHILD:

2. Level'ın başında sola doğru dönüp duvarı yaylım ateşine tutun. İşte size 4000 puan. Şimdi sağa, platformun sonuna doğru gelin. Aşağı atlayıp anında sola çekin. Bir alttaki platformdasınız. Soldaki kabak şeklindeki nesneyi vurun. İşte extra silah. Şimdi tekrar aynı şekilde bir altınızdaki-platforma atlayın. Buradan da bonusları aldıktan sonra aşağı atlayın. Yere girip çıkan garip bitkiyi geçtikten sonra tekrar aşağı atlıyoruz. Aniden yerden bir bitki çıkıveriyor. Onu yaylım ateşine tutun. İşte EXTRA kelimesinin 'X' harfi. Şimdi en sağa koşun ve zıplayın. Bir platformun üzerindeyiz. Burada da. extra life çizgisi alıyoruz. 3. Level'ın ortalarında ise EXTRA kelimesinin diğer harflerini alıyoruz ve bir extra life sahibi oluyoruz. Ayrıca 2. Level'ın sonundaki dev robotu yenmek için size bir tiyo: Ortada havada asılı duran platforma zıplayın. En soluna ucuna kadar gelin. Eğilip sağa dönün ve onu yaylım ateşine tutun.

3. Level'ın sonunda ise iskeletlerin size bir zarar vermemesi için en sağda durup onları yaylım ateşine tutun.

FORMULA ONE GRANDPRIX:

Championship Season'da yarışlara başlamadan önce QUALIFYING'e girin. Burada hiç PİT'e girmeden sürekli ilerleyin. Bilgisayar sizi PİT'e girmeye zorlasa bile PİT ışığınızı ENTER'a basıp söndürün. Böylece yarışlara BİRİNCİ başlarsınız.

AGONY: 5.Level'ın sonunda hep en altta solda durun. Joystick'inizi auto fire'a alın. Yaratığın attığı birkaç mermiden de sıyrılın. Kısa süre sonra ölecektir. 6. Level'da ise kurukafalardan kurtulmak için GÖRÜNMEZLİK BÜYÜSÜ yapın. Onlardan daha kolay kurtulursunuz.

FIRE & ICE:

Oyunda yanınızda dolaşan küçük köpeciği veya köpekçikleri (!) sizinle beraber çıkış kapısına ulaştırabilirseniz ve onları sizden önce çıkış kapısına sokabilirseniz (bunlara Türkçe'de KOŞUL CÜMLESİ denir), her köpek için I extra hak alırsınız. Bunu da çıkış kapısının üzerinden zıplayarak yapabilirsiniz. Bu oyunla ilgili ikinci bir tiyo daha:

Anahtar parçalarını almak için. onlara değmenize gerek yok. Siz yolunuza devam edin. Onlar gelip size değecektir. Böylece zamandan kazanacaksınız. Bu oyunda zaman olmadığını sanıyorsanız aldanıyorsunuz. Çünkü bir yerde belli bir süre kalırsanız, gideceğiniz yöne doğru bir ok çıkar. Daha da beklerseniz birkaç ateş topunun hedefi olabilirsiniz.

Muhteşem ikilinin mektup bombardımanı devam ediyor. Şimdi de sıradaaaaa:

JAMES POND II:

Oyuna başlayınca dümdüz sağa gidin. Ekranın sonuna gelince yukarı sola ilerleyin. İşte size gizli bir level. İki kapıdan birini seçin ve devam edin. Ayrıca oyunda ilk kapıdan içeri girince direk olarak soldaki EXIT yazısına değin. Level'ı oynamadan bir sonrakine geçersiniz. Ancak bunu pek tavsiye edemeyiz. Çünkü akıllı ve kabiliyetli bir oyuncu level'dan 4 hak ve 5 güç ile çıkabilir (Y.N.: Tabi her zaman için bu önerme çift gerektirmeli olduğu için çıkamayabilirsiniz.).

SHADOW OF THE BEAST III:

Oyunu bilgisayarcıdan aldınız. Evde denediniz ve çıkmadı. DURUN! Hemen geri vermeyin. Eğer Megabyte'ınız varsa bir de onu kapayarak oyunu yükleyin. Evet! İşte oyun çıktı. Hem de full!

Alper ve Yiğit'in mektuplarının bittiğini sananlar yanılıyorlar. Mektuplara devam ediyoruz.

EXOLON:

Sonsuz ha için "Highscore" tablosuna AD ASTRA yazın.

FORGOTTEN WORLDS:

Title ekranında ARC yazıp return'e basın. Şimdi oyun cheat mode'a geçti. Oyun sırasında "S" tuşu shop'u çağırır, "N" tuşu da level atlamanızı sağlar.

ATOMIX:

Eğer bu oyunda zamanda şikayetçi iseniz, HELP tuşuna basın ve TIME yazın. Artık zaman duracak!

MANIC MINER:

Oyunu pause edip "*" tuşuna basın ve extradan 9 hakka sahip olun.

GAZZAII:

Score'unuzu çoğaltıp, "ESC" tuşuna basarsanız, maç o anki skoru ile biter.

THUNDERHAWK:

Oyundaki CHINCOOK görevlerini aşmanın kolayı var. CHINCOOK görevlerinde genelde bir veya birden çok CHINCOOK helikopterini escort amacıyla uçuruyoruz. Ancak düşmanın yoğun hava saldırıları sizi korkutmasın (Genelde SU-25 ve MIG-29'lar ile HUND-A'lar). Bunu çözümü çok kolay. Dikkat ettiyseniz, radarınızda içten fazla hava hedefi oiamı-

yor. Görev olarak CENTRAL EUROPA'yı seçin. Bu oldukça zor bir görev. Görevde VLADAMIR ARASTON adındaki bir Rus nükleer bilimcisini kurtarmanız gerekiyor. Seçimden sonra (Bunun yerel seçimlerle bir alakası yok) birkaç görev bilirin. Bu usta pilotlar için 15-20 dk.'lık iş. Şimdi bir CHINCOOK görevine geleceksiniz. Kalkışı yaptıktan sonra tavsiyemi/c göre 100 Feet'te uçun (Bunu yükseklik korkusu olanlar yapmasın!!!). Ekranda "AWACS: INCOMING BANDIT DETECDET" diye bir mesaj çıkacaktır. Yani bir düşman hava aracı yaklaşıyor. Göreve başlamadan önce mutlaka RADAR JAMMING POT alın. Düşman hava aracı size füze atınca otomatik olarak CHAFF ve FLARE'leriniz atılacak. Böylece bir de bunu atmak için DEL ve HELP tuşlarına basmak zorunda kalmayacaksınız. Şimdi bekleyin. Size birincinin yanında bir de ikinci bir hava aracı saldıracak. Siz gene DON'T PANIC ilkesiyle beklemeye devam edin. Bir üçüncüsü daha saldıracak (Bu arada sayı saymayı da öğrenmiş oluyoruz). Bu sonuncusuydu. Siz excort görevinize devam edin. Onlar tepenizde dolaşacaklar. Bunlar füze atsa bile korkmanıza gerek yok. Çünkü CHAFF ve FLARE'leriniz otomatik. Eğer sizi tarıyorlarsa da bundan da sağa ve sola birkaç keskin yatış ile kurtulur ve böylece görev boyunca çok az hasarla kurtulursunuz. Bu tiyo yer hedefleri hariç tüm görevlerde geçerlidir.

ALPER ve YİĞİT bu ay gerçekten iyi çalışmışlar ve örnek bir Amiga Salatası okuyucusu olduklarını kanıtladılar. Haydi bakalım, onları geçen olabilecek mi? Hep böyle devam edin çocuklar. Yeni mektuplarınızı bekliyoruz. Bu arada LUPO ALBERTO'yu ve basım hatası hakkındaki şikayetlerinizi dergideki en yetkili birisine ilenim.

Sıradaki mektup Masis Üşenmez'den geliyor. Bize Final Fight hakkında küçük bir tiyo yollamış.

FINAL FIGHT:

Oyunda ölümsüz olmak istiyorsanız, demoyu seyrederken HAGAR'dan televizyonu açması istendiği zaman HELP tuşuna basın.

Yeni mektuplarını bekliyoruz Masis. bize yazmaya devam et.

Sıradaki mektubu Bolu'dan Bülent Türkoğlu göndermiş. Bülent'in ilk tiyosu Titus The Fox'un level kodları:

TITUS THE FOX:

```
1-2625 5- 1333 9-6390 13-9813
2-8455 6-0738 10-8612 14-5052
3-2974 7-2237 11-4187 15-3360
4-4916 8-5648 12-1350 16-2045
```

LINE OF FIRE:

Bu oyunu sonsuz enerji ile oynamak isterseniz, joystick-mouse seçiminin yapıldığı ekranda "OPERATION FERRET" yazın. Klavyedeki sayılar ve "-" level atlalır.

ALIEN STORM:

"D" stage, "F" mission atlamanızı sağlar.

HORROR ZOMBIES:

Level kodları:
2- WOLFMAN
3- HAMMER
4- LUGOSI
5- NOSFERATU
6- GARLIC

Kod yerine bir de "BOGEYEATAR" yazın bakalım ne olacak?

Arkadaşımıza mektubu için teşekkür ediyoruz.

PLAGUE:

Şimdi de Kerem Kambiber'den PLAGUE hakkında kısa bir not. Bu oyunda "Space" tuşuna basarak büyü yapabilir, joystick düğmesini basılı tutup bırakarak da lazer bazukası atabilirsiniz.

Bu kısa not için Kerem'e teşekkürlerimizi iletip. Uğur Deniz'in mektubuna geçelim. Uğur'un tiyoları şunlar:

BOUBLE BOUBLE:

Oyunda son bir hakkınız kalınca mouse'un sol buttonuna basın, öbür arkadaşınız devreye girer ve bir credits daha kullanabilirsiniz.

EMILYN HUGHES INT. SOCCER:

Bu oyunda ESC ile oyunu iptal edebilir, SPACE ile oyuncuların çabuk çıkmasını sağlayabilir, ENTER ile oyunu pause yapabilir, V ile de oyunu çabuk bitirebilirsiniz.

PRINCE OF PERSIA:

Oyun başladığında SHIFT ile L tuşuna aymanda basarsanız level atlarsınız.

TOKI:

Oyun yüklenirken ilk siyah ekranda F1 ve F2 tuşları ile oyunun sonsuz hak olup olmadığını: F3 tuşu ile de level ayarlarsınız.

Teşekkürler Uğur. yeni mektuplarını bekliyoruz.

Sıradaki mektup, kendini ısrarla THE MAN WITHOUT NAME diye tanıtan okurumuzdan. Arkadaşımız bize oldukça yararlı tiyolar yollamış. İsterseniz hemen onlara bir göz atalım.

ELF:

1. Bölümde, mısırları alıp papağana verin. Böylece papağan size bir tüy verecek. Bu tüy kızılderilinin işine yaradığından, tüyü ona vererek, ondan bir kağıt parçası alın. Bu kağıdı tuvaletteki adama vererek ondan kibriti alın. Şimdi en üst kattaki odunları bu kibritle yakarak bulduğunuz tavuğu pişirin. İlk kapının açılması için pişmiş tavuğu yaşlı adama verin. Ekranın sonundaki uçan büyü kitabını vurup düşünün. Kitabı büyücüye verirsek, büyücü de bizim istediğimizi yerine getirip, arakatların birinde bulduğumuz elma sapını bir elmaya çevirecektir. Artık 2. kapıyı açmak için gardiyana elmayı verebilirsiniz. Tabii bu arada 2. kapıdan içeri girmeden önce okların içinde saklı bulunan baltayı almanız gerekiyor. Önünüze çıkan baltayı bileycide biletip alt kattan aldığınız para torbasını ona verin. Şimdi bölümün sonlarındaki adama baltayı verin ve büyüyü alın.

Büyüyü Troll'a yapın ve onun dişlerini alın. Dişleri yaşlı örgücü kadına verirsek bize garip bir silah verecek. Bu silahla bölüm sonundaki nöbetçiyi vurun ve önünüze çıkan dev bölüm sonu örümceğini de kolayca yok ederek bölümü bitirin.

MYTH ARCADE GAME:

2. bölümde sizi çağıran kızı (NPHYM) öldürmek için o size dur deyince ona sırtınızı dönün. Tekrar çağırdığı zaman ilerleyin yanına gelince joystick'i aşağıya çekerek 1 kredi alın. Bu oyunun MISIR bölümünde ise köpeği bir önceki bölümden aldığınız göz işareti ile yok edin. Böylece köpek size GRAND JUMP KUPASI'nı bırakacaktır. Ama bütün bunları yapmak için kutsal işaret taşının yanıp sönüyor olması gerekir.

SHADOW LANDS:

Bu oyunun son bölümünü tam bitirmeden oynamak için, köpeklerin olduğu bölümde (MAZE) ekranın en üst kısmındaki gizli merdivenlerden inin ve girdiğiniz mağarada hiç beklemeden önce en sağa sonra da en yukarıya koşun. Buradaki yaratıkların arasından merdivenlere girin. Artık son bölümdesiniz. Yapacağınız, burdaki şatoya girip size FIREBALL fırlatan yaratıkların arasından kayarak birbirlerini vurmasını sağlayın. Son yaratığı vurmak için ise onu taşın arkasına alın. Size attığı büyüler sekip kendi ölümüne neden olacaktır. Artık bıraktığı anahtarla kilidi açıp oyunu bitirebilirsiniz.

Düzenli okurumuz THE MAN WITHOUT NAME'e bu tiyolardan dolayı teşekkür ediyoruz. Bize yazmaya devam et!

LEISURE SUIT LARRY l'de sorulan sorularda siz de takıldıysanız. Uğur Deniz'in yolladığı cevaplar sanıyorum işinize yarayacaktır. Uğur bize gönderdiği mektubunda MAYIS 92 sayısında Amiga Salatası'nda yayınlanan soruların eksik olduğunu belirtmiş. Şimdi sorular ve cevaplan:

- IT'S NOT NICE TO FOOL ==========> B
- ELIZABETH TAYLOR IS ==========> A
- DURIN THE 70'S ==========> B
- SPRO AGNEWIS ==========> C
- JOHNNY CARSON IS ==========> C
- BONNIE AND ==========> B
- MUHAMMMED ALI IS ==========> C
-LİDER NAZI W GERMANY WAS ======> D
- LEE HAWYER OSWALD KILLED =====> C
- THE MOST DIKELY PLACE TO FIND ==> C
- TEXAS CHOULD BE ==========> D
-1 AM PRETERSLY ==========> D
-WHICH IS NOTA MUNTAIN RANGE ==> A
- O.J. SIMPSON IS ==========> D
- CAPTAIN KANGROO'S SDECK ======> D
-WHICH IS NOT A WINE =========> B
-PIAZADORA IS ==========> C
- TOM HAYDEN IS ==========> D
-JAMES CARL JONES WAS THE VOICE OF C
- WHICH U.S. SECRETARY OF STATE WAS BORN IN GERMANY ==========> D
- RALPH BOYSON INWENTED =======> A
- A MAKINDOYC IS ==========> C
- A 747 IS ==========> C
- WHERE IS THE ==========> C

Soruları çözmeden geçmek isteyenler, Alt-X komutunu herhangi bir soru sorulduğunda kullansınlar.

Yeni mektubumuz, Bu mektubu da salatamıza maydanoz olmak istediğini söyleyen M. YALKIN KAYADEMİR yollamış. Yeni mektuplarını da bekliyoruz Yalkın.

SILKWORM IV:

Koruma balonlarını almak yerine onları vurursanız, ekrandaki bütün rakipler kendiliğinden yok olur. Aynca birleşerek meydana gelen gemileri patlattığınızda oluşan balonları vurup aldığınızda değişik silahlar alabilirsiniz.

INTERNATIONAL KARATE:

T tuşuyla pantolonları indirebilirsiniz.

FINAL FIGHT:

İki kişi oynarken krediyi hemen kullanmayın, iki kişi de ölünce aynı anda fire'a basarak tek krediyi çift kredi olarak kullanın.

Şirin oyun Rodland hakkındaki tiyoyu Teoman ve Mustafa KÜÇÜK yollamış.

RODLAND:

Oyunu pause edip 5 kere HELP tuşuna basarsanız, sonsuz hakkınız olur. Space ile ise bölüm atlayabilirsiniz.

Mektupları okumaya son hızla devam ediyoruz. Önümde duran mektubu FRP'ci bir arkadaşımız yollamış. Adı NECİP ARMAN. İlk tiyolarına geçelim.

EYE OF THE BEHOLDER II:

3 Darkmoon Key'in yerleri:

1.: Bol iskeletli odada

2.: Paralize eden topuzlu adamları öldürünce fighterm yanında

3. : Beşinci kattaki karıncaların yanında.

Ayrıca iskeletlerle dövüşürken 2-3 iskelet kalınca CLERIC'inize hep Turnundead büyüsü yaptırın. Eğer başarılı olursa, iskeletler ölümlü olacak ve siz onlara zarar vermediğiniz sürece onlar da size zarar vermeyecektir. Ve 2. katta, hemen merdivenin yanındaki duvarın arkasında bulacağınız RAISE DEAD büyüsüyle ölen karakterlerinizi (ELF değilse) tekrar canlandırabilirsiniz.

Bu arkadaşımız 8. levelda bir Paladin olduğunu belirtmiş ve FRP hakkında yazışmak isteyenler adresini vermiş:

NECİP ARMAN
6346 SOKAK NO:32/4 35540
KARŞIYAKA - BOSTANLI / İZMİR

Sevgili Necip! Sorularını okur mektubu köşesine ilettim. Cevaplarını orada bulabilirsin.

Spor oyunlarından hoşlananlar şimdiki yazıyı dikkatle incelesinler. Belki işinize yarayabilir. Mektubunun sahibi İzmir'den MURAT GÖKSEDEF.

SENSIBLE SOCCER:

Bu oyunda gol atmanın kolay yolu:

1. Onsekiz yayına gelince ateşe basın, yarım saniye sonra falso vermek istediğiniz köşeye joystick'i çekin.

2. Kornerden vuruşu yapacak adam yerini aldığında yine ateşe basarak ceza sahası içindeki en yakın adama pas verin. Biraz ilerleyin ve ateşe basarak falsoyu kale içine verin. Ya da kanatlardan orta yaparak adamlarınızı kaydırıp gol atın.

ADVANTAGE TENNIS:

Setting ayarının yapıldığı ekrana gelin. En üstteki hareket resimlerinden en sağ ve en soldakini çakma haline getirin. Parametrelerden FOREHAND VOLLEY veya BACKHAND VOLLEY haricindekiler! minimuma; ikisini maximuma getirin. Maça başlayınca devamlı fileye gidin. Rakibiniz topu aşırtmaya çalışacak. Siz de sürekli smaç yapacaksınız.

Bu ay İzmir'den bayağı çok mektup aldık. İşte onlardan biri daha. Mektubun sahibi. Uğur Pullukçu.

SUPER SKI II:

Ski Jump bölümünde dengeyi bozmamak için joysticki geri çekp ateşe basmalısınız.

ZOMBI:

Bilgisayarı kullanmak istemiyorsanız bilgisayar odasına giderek, bilgisayarı klikleyin ve BYE yazın.

FİNAL FIGHT:

Oyunu Haggar ile oynuyorsanız, adamların yanına yaklaşıp joysticki geri çekin ve ateşe basın. Böylece adamları bir hareketle öldürmüş olursunuz. Ama bu işlem BILLBULL'da bir işe yaramaz.

MOONSTONE:

Bir şövalyeden ya da High Temple'den Talisman Of Wyrm'i aldıysanız hemen bunu klikleyin ve oyunda başladığınız yere gelin. Artık extradan bir hakkınız daha oldu. Oyundaki ejderhayı öldürmek için de ejderhanın bacakları arasına girin ve joysticki ATEŞ+SOLÜST ÇAPRAZ yapın. Artık ejderha yaşamıyor.

DONALD DUCK:

Bu oyunda ADVANCED isimli yere gelin. Burada diğer iki yerden daha fazla para kazanırsınız.

Hala bitmedi! Sırada C. KEREM GÖGÜŞ'ün mektubu var. Köşenin sürekli okurlarından.

ELVIRA ARCADE GAME:

Flair Soft'un şahane arcade'i için ilginç bir trick... Üstüne gidince kapanan kapıları açmak için joystick'i ATEŞ+ÜST ÇAPRAZ yaparak geçebilirsiniz. Yalnız sürekli atlamanız gerekiyor. Bu arada FİRE WORLD'daki ateş büyüsünü bulur bulmaz kullanın, çünkü oldukça kuvvetli.

PROJECT-X:

Düşünebilen her canlıya kafayı yediren bu shoot'em up şaheseri için bir tips: HUNTER MK7 adlı gemiyi seçin ve ROOKIE MOD'da oyuna başlayın. GUNS. SIDE ve de MISSLE silahlarını kilitleyin. Her zamanki gibi geminin dengesi bozuldu.

Şimdi bir SPEED-UP alın ve işte gemi dengelendi. Bu gemi ile artık kimse sizi durduramaz (2. bölümdeki BATTLETECH'ler hariç.)

LOGICAL:

Bir süre önce BRAIN CREW'in yaptığı Data Disk gibi yeni bilmeceler hazırlamak istiyorsanız, Password bölümüne THE FİNAL CUT yazın.

Sıradaki mektubun sahibi, Bahattin Uzunkaya. Bize bayağı tip yollamış, ama bunların bir kısmı daha önceden yayımlandığı için geri kalanlarını yayınlıyoruz.

DYNASTY WARS:

Title ekranında CHEAT MODE yazın. F2 ile level atlarsınız.

TERMINATOR II:

Oyunu pause edin ve F1'den F10'a kadar olan tuşlara basıp, fire basın. Şimdi ESC ile level atlayabilirsiniz.

PROJECT-X:

Yeni bir uçak ekrana geldiğinde flaşı sönmeden ekranın en altına gelirseniz tünele girersiniz.

WOLFCHILD:

Title ekranında SOULPSYCHEDELICIDE yazarsanız sonsuz hakka sahip olursunuz. THE PERFECT KISS yazarsanız sonsuz cephane sağlarsınız.

JOHN MADDEN FOOTBALL:

İşte level passwordları:

- 0540300 => ÇEYREK FİNAL
- 0150361 => YARI FİNAL
- 0550361 ==> SUPER FİNAL

THE MANAGER:

Oyunun başında bankadan 500000 POUND borç alın ve oyuncu satın alın. Bunu devamlı yapın.

MYTH:

P'ye basarak oyunu pause edin ve SNUFFLECAKE yazın.

Biraz sonra okuyacağınız satırları 14 yaşında bir WINGS hayranı olan ÇAĞDAŞ ŞAŞMAZ yazmış. Bu arkadaşımız 213 görevde 325 tane uçak düşürmüş ve sizi de bu işin bazı kolaylıklarından bahsetmek istemiş. İşte onun verdiği tiyolar:

WINGS:

- Dogfight'da arkanızdan bir uçak geçtiğini belirten bir yazı çıkar. İşte bu ekrandan sonra arkanızdaki uçaktan kurtulmak için joystick'] geri çekin. Böylece çok az yaralanırsınız.
- Bombalama görevlerinde bomba atmak için mouse'un sağ tuşuna basmanız yeterlidir.

CORTEX kod adlı bir Amiga Salatası okuru, sizler için tiyolar yollamış. Bu arada unutmadan söyleyeyim, senin NEW TILT RECORD'ların, artık OLD TILT RECORD oldu.

STORMLORD:

Oyun sırasında C harfine basarak oyunu trainer yapabilir veya trainer olan oyunu eski haline döndürebilirsiniz.

BATMAN MOVIE:

Açılış ekranında JAMMMM yazın. Ekran ters dönecek. F10 ile bir sonraki bölüme geçersiniz ve trainer olur.

Güneye doğru kayarak İçel'e baktığımız zaman, oradan da bir mektup olduğunu gördük. Mektubu yollayan arkadaşımız Ender Özgün Çakmak. İsterseniz hemen eheatlere geçelim.

APB:

Müzik sırasında fire'a basıp joystick'i ileri iterek 16 bölümden birini seçebilirsiniz.

ARCANOID II:

Bu cheat yalnızca AMERICAN COMPANY DISCOVERY INTERNATIONAL'm versiyonunda işe yarıyor. Bir level seçip oyuna başlayın. Oyun sırasında DSIMAGIC yazın ve space basın. Üzerinde DS yazan bir kapsül düşecektir. Bunu alın alın ve bu harflerden hangisini beğenirseniz veya işe yarıyorsa yazın. Harfler:

D => Topu üçe böler
L => Lazer
S ==> Topu yavaşlatır
E ==> Topu dokunduğunu yok eder hale getirir
B => Bir sonraki bölüme gidersiniz
C ==> Topu tutar

BARBARIAN:

Oyunu yükledikten sonra 04-08-59 yazın. Böylece görünmez olacaksınız.

BATTLE SQUADRON:

Oyun sırasında CASTOR yazarsanız, görünmez olursunuz. Tuşlara basıp silahınızı güçlendirebilirsiniz de. Gene oyun esnasında ELECTRONIC yazarsanız, oyunun bazım taraflarını değiştirmeye yarayan cheatler bulabilirsiniz.

Mektupların sonuna yaklaşmaya başladık. Bu mektuplardan birisini de 10 yaşındaki bir Amiga Canavarı yollamış. Bu kişi Ankara'dan yazan HAMİD AKIN ÜNVER. Akın bize tek bir tiyo yollamış.

SLY SPY:

Bu oyunda, oyunu bitirmeden önce BIGBOSS'un önündeki manyetik alanı buraya tekme ya da çok uzun süre ateş ederek yok edebilirsiniz. Sonra BIGBOSS hiçbir yere kaçamaz.

Bir mektup da Bursa'dan yazan Gürkan Engin'den. Hemen cheatlere geçelim.

DEVIOUS DESIGN:

Bu şirin oyunun ilk 24 level'ının passwordları.

2- PPFBGWML	3- NNMMYPBB
4-GIWBOMRL	5-IYRAGOYW
6- YLFLLOGT	7- NNSPBFBR
8-TNWLFMEN	9-YTMPSRTW
10..... ------	11-YYRNATRM
12- OIELWIMN	13- YTAOMLIR
14-OIEIEYNN	15-GIBGOSFR
16-TYWTNFMN	17-IYRNPMTM
18- YYELORTN	19- NNMNPNRM
20..... ----	21 - LIBGOYNW
22-GIWTPYNT	23-NNNWEWRR
24- IYYESMEG	

Gürkan, Atilla ve Aykut Kılıç'a. Pinball Dreams'teki rekorlarını sunuyor ve bunları kimsenin kıramayacağını iddia ediyor. İşte rekorları: BEATBOX'ta 30 Milyon, STEELWHEEL'de 78 Milyon.

Gürkan Amiga'da oyun dışında başka şeylerle de ilgileniyormuş. Bilgisayar konusunda yazışmak isteyenlerle ve PİNBALL DREAMS rekorlarına inanmayanlarına adresini de veriyor:

GÜRKAN ENGİN,
ŞEKERHOCA Mah. KOCAOĞLU Sok.
BEYSELApt. No:13/5 16010BURSA

Evet sizlerden gelen daha mektup var aslında. Ama onları da gelecek aya sakladım.

Gelecek ay yine bol SALATALI bir Amiga Dünyası'nda buluşmak üzere hoşçakalın!!!

AHİR ZAMAN HOMOSEKSÜELLERİ

".....Duyarsın seslerini...
Herkes duyamaz...
Sen duyumsarsın...
Hatta uzaklarda/yakınlarda su sesleri duyarsın...
Dereler, dalgalar, çağlayanlar...
-Hiç kimse aynı derede iki kere yıkanmaz-
Eski bir kıratın aynı dereye ön ayaklarını soktuğunu duyumsarsın...
Peşinden de bir sürü ahmak...
Eski oklar atılır... Cüppeler, bıyıklar yeniden dökülür yollara...
Eski hamamda eski taslar...
Boğaz akıntısı gibi dolanıp durur, aklanamayan sularda pislikler..."

Bindokuzyüzseksenyedi kitabımdan ; "Uzaklarda Biri Var"
Yazının adı "Dünya Sevgiyle Değişir..."

".....Madem geçmişe dönecektik, bugüne niye geldik ?..
Madem bugüne geldik, niye geçmişe dönüyoruz ?.."
Aynı kitabımdan... Bu yazının adı da "Muhteşem Gösteri..."
".....Sonra bu fotoroman/film kültürünün gerdeğe girmesinden doğan çocuklar içki içiyor, arabesk dinliyor, kitap okumuyor, tiyatroya gitmiyor..."
Yine aynı kitaptan; "Bi Bildiğimiz Var!.."

Gecenin saat 02.1Ö'unda özel radyolardan birisinde, yalak sesli bir DJ;
"Yıllardır uyutulduk...
Şimdi kaliteli müzik için Culture Club var" diyor...
Öte yanda ;
"Radyoteek...steriyoo...Doksandokuz efeeem..."
Şov tivi, İnterstar, Eyç bi bi tivi...
Şimdi n'olcek?..
Dışarıdan yükseltilen değersizlikler içeride kocaman bir boşluk bıraktı...
Şimdi o boşluğunuza şeriatın gelip kol gibi dayanmasına şaşırmayın sakın...
Belki de siz ona bile razısınız...
Çarşaflar altında da sürdürürsünüz pisliklerinizi...
Olan yine düşünen üç-beş beyine olur...
Onlar da eylemsiz mastürbasyonlarla bunu çoktan haketmişlerdir zaten...

Aptal... Üstelik sahtekar... Üstelik yeteneksiz bir muhteris sizin debelenmekten farketmediklerinizi, gafletinizi anlatır tek tek...
"Bosna" der...
"Çekiç güç..."
"Özenti, taklitçilik, emperyalizm..."
İşte siz sayın beyler,
İnsanların böyle ucuz bir slogancıya "adam haklı" dedirtecek kadar boşsunuz...
Bir kara mizaha iktidar kapılarını aralatabilecek kadar...
Önce gençlik farketti boşluğunuzu -gençliğin doğasından-
Alt kültürleri yok ki, naapsınlar...
Topraklarından birşey koyamadılar boşluklarda kalınca...
Amerika'nın sunduğu "ouf'lu "in"li ucuz kültür bombardımanına kapılıverdiler...
En eleştirel görünenleri bile bir davul ritmiyle teslim oldular oralara...
Çağdaşlığı Amerika'lı gibi, İngiliz gibi olmak sandık hep...
Gelişen hayatta bizim soluğumuzun olması milliyetçilik, gericilik...
Yıllardır dışlananların yerine bunlar geldi...
Kimliğini kaybetmiş bir gençlik...
Bol tirajlı, kakafonik, dehşetengiz müziğimiz...
Türkilizce...
Çember sakalların altına Adidas'lar...
Milyarlık arabalardan inip telefon klübelerine işeyenler...
İskelesinden kopmuş, radarını, dümenini, koordinatlarını kaybetmiş bir yarımada...
Yılların beceriksizliği ile ışıksız bırakılan kitleler farkında bile olmadan şeriatı dayarlar boşluğunuza...
Boşluğumuza...
Dikkat!..
Sizler aymazlık içinde çağdaşlık masalları anlatırken,
umutsuzlar, kutsal ayaklarında bir duhulün ahir zaman homoseksüelleri olma yolunda...
Belki de bir geçiş paranoyası hepsi...-Kabuk değişimi-
Denizler durulacak...
Biraz paranoyaklıktan zarar gelmez...
Paronayak olman takip edilmediğin anlamına gelmez...
Işık ve sevgiyle...

İLHAN İREM

CEMAYGÜN

Ve kaçınılmaz gerçekleşti, sonunda uzun zaman hasretini çektiğim ve neyseki her saniyesinin tadını çıkardığım (bu konuda bazı kişiler özel teşekkürleri hakediyor) tatilim bitti. Bu yazıyı yazdığım cumartesi sabahı okulun ilk haftasını geride bırakmış bulunuyorum. Bu sene kendimin oldukça ümit vaadettiğine inanıyorum fakat bunun haklı bir ümit mi yoksa bu sıralar artan narsizmimin bir etkisi mi olduğunu bilmiyorum. Tek ümidim kalan 13 haftanın da bu kadar çabuk geçmesi. Bu aralar beni memnun edebilecek kadar iyi birkaç şey bulmuş olmam da oldukça ilginç. Bunlardan birisi "Lionheart" adlı oyunun üstün kalitede demosu. Diğeri ise "Mini Office"in varlığı ve kalitesi. Artık Amiga'da yapılması gerekli şeyler yapılıyor.

Mini Office, genel olarak ileri yaş gurubunu ilgilendiren bir program. Kısaca bir iş programı paketi diyebiliriz. Ve en büyük özelliği kullanıcı olarak hedeflenen yaş gurubundaki insanlar düşünülerek kullanımının son derece basit bir program halinde sunulması. İstisnalar alınmasın, ama herkes bu tip programlara ihtiyacı olan yaş gurubundaki insanların bilgisayarlar hakkındaki korkusunu bilir. İnanamayan kendi anne ve babasına baksın. Son günlerde bu konuda büyük bir gelişme kaydedildiği bir gerçek. Bu gelişmeyi yine bu tip kullanıcıya yakın, sıcak programlara borçlu olduğumuz da bir gerçek. Onun için bu programı hakettiği özeni göstererek anlatmaya çalışacağım.

Program dört büyük modül ve bir yardımcı disk programından oluşuyor. Bunların hepsine ana menüden ulaşabiliyoruz. Kısacası çok kolay olmasına rağmen Workbench sistemini kullanmamıza bile gerek kalmıyor. Tabii tecrübeli Workbench kullanıcılarına bu kapı her zaman açık. Ana menüde bütün modüllerin adı yazıyor. Bunlara bir kere klikleyerek o modülü yükleyebiliriz. Program 4 diskten oluşuyor ve her modül için gerekli diski program bizden sırası gelince istiyor. Ayrıca ana menü insanları çekmek için oldukça renkli ve şirin yapılmış. Programda kısaca yazı yazmaya yarayan bir kelime işlemcisi (word processor) modülü; herhangi bir konuda verileri depolayıp (adres, telefon gibi pekçok bilgi) istenildiği zaman bunlara ulaşma kolaylığı sağlayan bir veri tabanı (data base) modülü; çok büyük sayılarda hesap işlemlerini ve algoritmalarını tanımlayıp uygulayabileceğimiz bir Spreadsheet modülü ve bir de son olarak çeşitli değerlerle pekçok çeşit grafik çizmemizi sağlayan bir Graphics modülü var. Kısacası bir iş yeri için lazım olabilecek hemen hemen her program var. Bunların hepsini sırayla geniş olarak anlatacağım. Herhangi bir modülden çıkınca tekrar ana menüye dönebiliyoruz, burdan başka bir modüle geçebiliyoruz. Bu da çok rahat bir çalışma ortamı sağlıyor.

Programın göze çarpan en büyük özelliği, diğer programlarda olmayan Ms-Dos dosyalarını okuma özelliği. Bunu kelime işlemci modülünde görebiliyoruz. Ve tabii bu bize çok büyük bir uyum imkanı sağlıyor. Programı anlatmaya disk işlemlerinde kolaylık sağlamak için verilmiş olan "Disc Utility" ile başlayacağım.

Disc Utility:

Bu ufak programa ulaşmak için, ana menüde sol altla bulunan üzerinde disk ve anahtar resmi bulunan ikonu ya da Workbench ekranında aynı isimli ikonu iki kere kliklemek yeterli.

Programda sağ ve solda iki pencere ve bunların üst ve arasında birkaç ikon var. Bu pencereler, kopyalayacağımız ya da üzerinde işlem yapacağımız dosyaların veya bunlara ulaşmak için kullanacağımız, bu dosyaları ihtiva eden direetory'lerin listesini göreceğimiz yer. Bunlardan birinin içindeki dosya ismini kliklersek, o dosyayı seçer ve işlemleri o dosya üzerinde yapacağımızı belirtmiş oluruz. Birden fazla isme klikleyerek birkaç dosya seçebilir, işlemleri bunların hepsine yapabiliriz. Seçilmiş bir dosyayı bir daha kliklersek, o dosya tekrar seçilmemiş hale gelir. Ayrıca pencerelerin ya-

nında aşağı ve yukarı iki küçük ok var. Bunlarla çok uzun dosya listelerinin içinde gezebiliriz. Aynı işi bu okların altında bulunan ve klasik Workbench pencerelerinden tanıdığımız bara basıp onu yukarı aşağı oynatarak da yapabiliriz. Bir de ekranın en altında bilgi yeri var. Buradan o an içinde bulunduğumuz directory'de kaç alt directory ve kaç dosya olduğunu öğrenebiliriz. Ayrıca seçili bulunan dosyaların toplam kaç KB uzunlukta olduğunu da buradan görebiliriz. Şimdi gelelim ikonlara ve kullanılışlarına:

Source/Destination: Bu her iki pencerenin üstünde bulunan uzun ikondur. Hangi pencereninkine kliklersek, o kaynak yani "source" olur. Bir anlamda aktif hale gelir. Pencerelerden birinin içine kliklemek de aynı etkiyi yapar. Diğer pencere de hedef yani "destination" olur. Yaptığımız işlemler (silme, isim değiştirme gibi) kaynak penceredeki seçilmiş dosyalar üzerinde uygulanır. Yaptığımız kopya işlemlerinde ise kaynaktaki seçilmiş dosyalar hedefe kopyalanır. Böylece bir directory içindeki dosyaları başka directory'ye veya bir diskteki dosyaları başka diske kopyalayabiliriz.

Dev/Dir: Bu her pencerenin üstünde bulunan bir ikondur. Dev "Devices" anlamına gelir ve kliklediğimiz zaman o pencerede içinde dosyalar bulunan directory ve diskleri görebiliriz. Bunlardan birini kliklediktan sonra pencere içinde sağ tuşa basarsak veya bu ikona basarak "dir" konumuna getirirsek, bu directory veya diskteki dosyaların listesini görürüz. Bunların üstünde istediğimiz işlemi yapabiliriz. Ayrıca o an hangi diskin ve directory'nin (iiçiçe birkaç directory olabilir) içinde bulunduğumuzu, her pencerenin altında bulunan kısımdan öğrenebiliriz. İstersek bunlardan birine klikleyebilir ve girmek İstediğimiz disk ve directory adını doğrudan yazabiliriz. "Enter" tuşuna basar basmaz, bu directory'nin listesi alınır. Bunu yazarken disk adından sonra ":" işaretini ve içice bulunan directory Merin arasına "/" işaretini koymayı unutmamak gerekir.

AH: Aktif olan penceredeki bütün dosyalan seçmeye yarar. Böylece hepsinde aynı işlemi yapacaksak, teker teker tümünü seçmemiz gerekmez.

None: Aktif olan penceredeki bütün dosyaları seçilmemiş hale getirir.

P (Parent): Bir pencerede bir directory içine girdiğimizde, bir üstteki directory'ye geri dönmek için kullanılır. Özellikle içice birçok directory'nin bulunduğu durumlarda, bu tuşun faydasını fazlasıyla görürürüz. Sadece bir directory üste çıkmanın en kolay yolu. bu tuşu kullanmaktır (Bunun dışında iki yol var: Biri bütün diskin listesini yeniden alarak tekrar bütün directorylere girmek; diğeri ise pencerenin altındaki kısmı klikleyerek oradan içinden çıkmak istediğimiz directory'nin adını silmek.).

R (Read): Bu her pencerenin altında bulunan ufak bir kutucuktur. Klikliediğimizde, o an pencerenin altında yazan disk ve directory'nin listesi alınır. Bunu herhangi bir sebeple çalıştığımız listeyi yeniden okumak, yenilemek gerektiğinde yaparız.

PTRN (Pattern): Bu seçenek gerçekten çok kullanışlı bir seçenek. Kullanım alanı ise bir süre sonra çok sık karşılaşacağınız, özellikle harddiski olanların canına okuyan kalabalık liste olayları. Bu programın bir özelliği olarak bir modülden bir dosya kaydettiğinizde -bu yerine göre bir yazı veya bir adres dosyası olabilir- dosyanın ismine bir nokta ve bundan sonra kaydeden modülün cinsine göre üç harflik bir ek eklenir. Böylece bir bakışta onun hangi modülden kaydedildiğini, dolayısıyla ne dosyası olduğunu anlayabiliriz. Ayrıca dosyalar arasındaki bu farklılık bize bu seçenek sayesinde başka bazı özellikler de kazandırıyor. Bu seçeneğin amacı, basitçe listeyi alırken bazı isimleri listeden ayıklamak. Böylece istediğimiz zaman sadece yazı dosyalarını (veya herhangi başka bir modülün dosyalarını) görebiliriz. Gelelim kullanılışına:

Bu ikonu klikleyince, başka birkaç seçenekle karşılaşırız. Bunların ilk ikisi, içine klikleyerek isimleri eleme veya seçme şeklini belirteceğimiz barlardır. Bunları klikledikten sonra tanıtıcı kısmı yazarız. Bu kısımda özelliği belirten harfleri yazar gerisinin yerine "*" işaretini koyarız. Mesela cinsine bakmaksızın adı "Carcass" olan bütün dosyaları belirtmek istersek "Carcass.*" yazarız. Bu şekilde addan sonra gelen tanıtım harflerini dikkate almaksızın bütün "Carcass" isimli dosyaları kasdetmiş oluruz. Aynı şekilde adını dikkate almaksızın bütün doküman dosyalarını görmek istediğimizde, "*.doc" yazarız; böylece sonunda "doc" belirtme harfleri bulunan bütün dosyaları kasdetmiş oluruz. Tabii bu "*" işaretini sadece birkaç harf yerine kullanabilir, mesela sadece adı "d" ile başlayan dosyaları seçebiliriz. Gelelim barların özelliklerine; bunlardan "Inclusive pattern", listede görmek istediğimiz isimleri belirtir, diğer isimler gözükmez. Bu barların ikisinde de "*.*" bütün dosyalar anlamına gelir. "Exclusive pattern" ise listede görmek istemediğimiz isim grubunu tanımlar. Bunların dışında bütün isimleri görebiliriz. Ayrıca bu menüde üzerinde ok işareti bulunan bir kutucuk vardır. Bu kutucuğa her bastığımızda yanındaki kısımda bulunan seçenek değişir. Bu seçenek "default"ta iken barlarda tanımlı gösterme şeklini kullanır. Bunu klikleyerek otomatik olarak sadece aynı adlı modüllerden kaydedilmiş programları görmemizi sağlayan "Data base, Spr sheet. Graphics, Document" seçeneklerinden birine getirebiliriz. "AH" seçeneğinde ise bütün dosyalar listede gözükür. Ptrn seçeneğini kullanmaya alıştığınızda, işlemlerde size çok yardımcı olduğunu göreceksiniz.

Size: Çok basit bir seçenek. Kliklendiğinde dosyaların adlarının yanında bulunan uzunluklarını kaldırır veya gösterir. Kısacası kalabalık görünüş veya az bilgi arasında bir seçim yaparız.

Delete: Bu seçenek seçilmiş dosyaları diskten silmeye yarar. Çıkan seçenekler, birden fazla dosya seçilip hepsi silinmek islendiğinde devreye girer. Dosya silmek o dosyayı tamamen yok etmese de çok problemlere yol açacağından, bir tedbir olarak böyle bir durumda her dosya silinmeden önce tekrar kullanıcıya sorulur (Bir dosya delete ile silindiğinde diskten silinmez, sadece kullanılmaz hale gelir ve yeri boş gösterilir. Üzerine başka birşey çekilmediği sürece o dosya diskte aynen durur. Yani kazayla sildiğiniz bir dosyayı diske başka hiçbirşey çekmediğiniz takdirde kurtarabilir, hiçbir kayıp olmadan tekrar kullanabilirsiniz. Piyasada bu işlemi de yapan pekçok program mevcut). Bu soru

sırasına "skip" ile o dosyayı silmeyi atlayabilir, "abort" ile silme işleminden tamamen vazgeçebilirsiniz. "Delete all" seçildiğinde, siz bu dosyaları kontrol ettiniz ve karar verdiniz demektir. Bilgisayar size tekrar sormadan bütün sorulara evet diye cevap vererek bu dosyaların tamamını siler. Bu da bize zaman kazandırır.

Format: Bu seçenek gerçekten çok önemli. Bir diski yeni aldığınızda, diskin içine dosyalar kopyalayamazsınız. Zaten programlar diski tanımaz ve üzerinde işlem yapmayı reddeder. Bu diski kullanabilmek için diski "formatlamanız" yani kullanıma hazırlamanız gerekir. Bu işlemle aynı zamanda diski tamamen silmiş olursunuz (geri getirilemeyecek şekilde). Bazen virüslü bir diskten kurtulmak için de bu yöntem kullanılır (son çare bütün programı yoketmeklir). Bu seçenek diski formatlamaya yarar, böylece ürettiklerinizi yeni aldığınız disklerde depolayabilirsiniz. Ayrıca diskin adını da bu işlem sırasında koyarsınız. Bu işlemi yaparken kullanacağımız bir iki seçenek var:

Disc name: Fornatladığımız diske koyacağımız adı bu bara klikleyerek yazarız.

Boot: Diskin başına boot koyma seçeneğini seçtiğimizde o diskin başına dos'un yüklenmesini sağlayan bir program konur. Bu program Rom'da bulunan AmigaDos'u çalıştırır, ve diskten içinde mouse işaretçisinin şekli, ekran renkleri gibi pek çok özelliğin de bulunduğu bir dosyayı yükleyerek kullanmaya başlar. Dos ekranı açılır. Kısacası herhangi bir diski her içeri altığınızda olan şeyler. Bu seçeneği kaldırdığımızda, bu program diskin başına yazılmaz, diski içeri attığımızda el resmi geri çıkar.

DF0, DF1,..: Bu formatlanacak diskin hangi sürücüde olduğunu gösterir.

Verify: Bunu geniş olarak disk copy'de anlatacağım. Kısaca diski formatladıktan sonra kontrol eder. bozukluk varsa gösterir. Böylece bozuk diske bir dosya yazıp başımıza bir sürü bela almaktan ve o dosyayı kaybetmekten kurtuluruz.

Copy: "Source" olarak gösterilen penceredeki seçilmiş dosyalan "destination" olarak gösterilen pencereye, dolayısıyla burada belirtilmiş olan disk ve dircctory'ye kopyalar. Yeni bir diske birşeylcr kopyalarken, o diskin formatlanmış olmasına dikkat edin. Ayrıca dosyaları kopyaladığınız diskte aynı isimle başka bir dosya varsa bunun onun üslüne çekilip onu yok edeceğini unutmayın.

Disc Copy: Bu seçenek bir diskin içeriğini tamamen başka bir diske kopyalamaya yarar. Bu çoğu zaman bütün dosyaları tek tek kopyalamaktan daha kısa ve daha az zahmetlidir. Burada üzerine kayıt yapılacak olan diskin içeriğinin hiçbir önemi yoktur ve tamamen yok olur. Kopyalanan boş bir disk olsa bile... Bunun için koyalama işlemlerinde dikkatli olmanız ve dolu bir diski hedef olarak kullanmamanız gerekir, tabii eğer silmek istemiyorsanız. Ayrıca birden fazla disk sürücünüz olduğunda bundan en iyi şekilde yararlanabilirsiniz. Tek sürücü ile çalışırken, diskin içeriği önce hafızaya alınır, sonra hedef diske yazılır. Buradaki seçenekler şunlar:

Source: Kopyası çıkarılacak olan diskin bulunduğu sürücüyü gösterir. Normal zamanda bilgisayarınızın üstündeki sürücü "df0:"dır.

Destination: Bilgilerin yazılacağı diskin konacağı sürücüyü gösterir. Tek sürücüyle kopya yaparken program diskleri sizden sırayla ister.

Copies: Bu bir diskten kaç kopya çıkarılacağını seçmeye yarar. Mesela bir diski 2 diske kopyalamak isliyorsak, iki kere normal kopya işlemi yaptığımızda iki kere hafızaya okumuş, buradan iki kere disklere yazmış oluruz, (tek sürücüyle kopya yaparken). Fakat bu seçeneği kullanarak 2 kopya yapmayı seçersek, diski bir kere hafızaya okur. sonra sırasıyla iki kere disklere yazarız. Böylece sadece bir kere okuduğumuzdan oldukça zaman kazanırız.

Verify: Bu seçenek özellikle daha evel epeyce kullanılmış disklerin üzerine kayıt yaparken çok işe yarar. Bilgiyi yazdıktan sınıra geri okuyup kontrol eder. Eğer diskte bir bozukluk varsa, burada bir hata olur ve bize hata mesajı verilir. Böylece yaptığımız kopyanın başarılı olup olmadığını anlayabiliriz. Kışın soğuk disklerde ve eski disklerde bu tip hatalara karşı hazırlıklı olun (disklerin çalışması için gerekli sıcaklık aralığının üst sınırı fazla aşılmasada alt sınırının allına çok sık düşülür. Bu diskleri atmayın. ısınınca düzelirler).

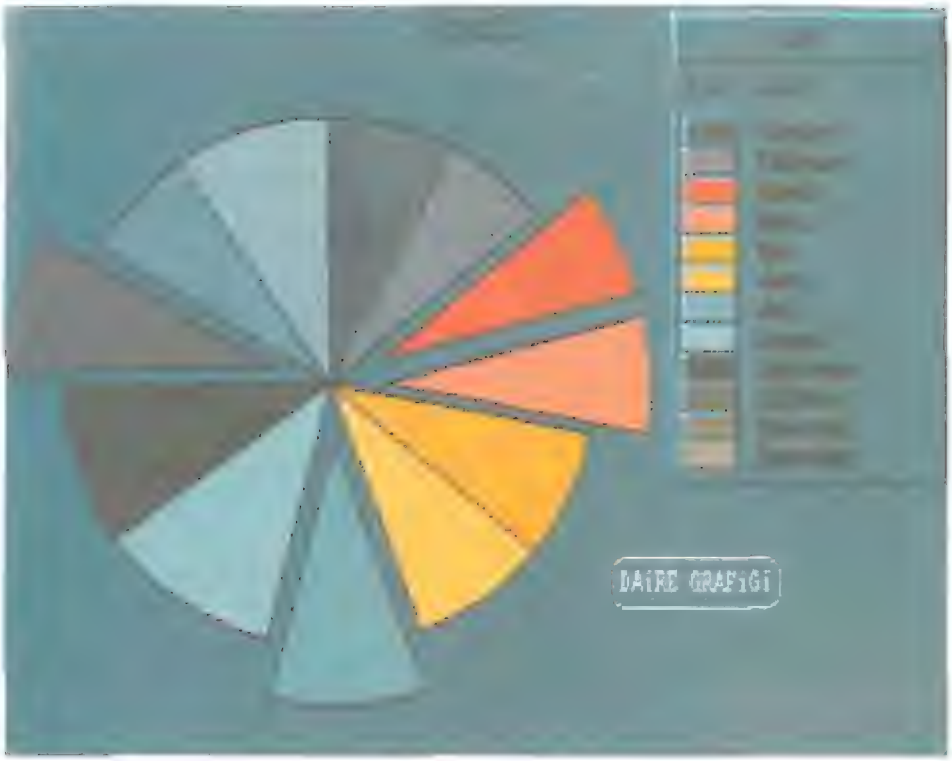
Disc copy: Kopya işlemine başlamaya yarar.

Rename: Bu da oldukça kullanışlı bir seçenek. Seçilmiş dosya ya da dosyaların adını değiştirmeye yarar. Bu ikonu klikleyince, seçilmiş dosyaların adını gösteren ve yeni adını soran bir yazıyla karşılaşıyoruz.-Burayı klikleyip yeni adı yazıyoruz. Dikkat etmemiz gereken, bir dosyaya zaten diskte bulunan (aynı directory'de olmazsa sorun çıkmaz) başka bir dosyanın ismini vermemek. Çünkü aynı directory'de aynı isimli iki dosya olamaz.

Make Dir: Bu seçenek disk düzenlemesinde çok büyük yer tutuyor. Yaptıklarınızı kaydettiğiniz disk doldukça, farkedeceğiniz gibi uzun bir dosya listesi insana oldukça sorun çıkarır. Rahat çalışamazsınız. Ve bu liste büyüdükçe, "Ptrn" seçeneğini kullansanız bile, bazı şeyleri bulmanız imkansız ve hatta yorucu hale gelir. Bunun için en akıllıca yöntem, dosyaları değişik altdirectory'lerde saklamaktır, tıpkı bir dosya dolabının çekmeceleri gibi. Mantıklı ayırımlar yaparak dosyalan sakladığınızda, çalışmanız çok daha verimli ve kolay olur. "Make dir" seçeneği de o an bulunduğumuz (aktif penceredeki) disk ve directory 'nin içinde yeni bir directory yaratmaya yarar. Bu ikonu klikleyince karşımıza directory'nin adını soran bir bar çıkar. Buna klikleyerek ad yazarız ve bu isimde bir directory açmış oluruz. Dikkat etmemiz gereken directory'nin adının, içinde bulunduğu directory'nin içindeki başka herhangi bir dosyayla aynı olmaması. Farklı directory'lerin içinde aynı isimli dosyalar bulunabilir.

Bu alt programın sadece bir tane yukarıdan açılan menüsü var. Bu menünün aynısı diğer modüllerde de mevcut. "Exit" isimli bu menü programdan çıkmaya yanyor. Buradan "main menu" ile başka bir modül yükleyebileceğimiz ana meniiye, "system" ile ise Workbench'e çıkarız.

Bu yardımcı programı kullanmayı iyi öğrenmenizi tavsiye ederim, çünkü gerçekten çok önemli bir program. Bunsuz, elinde bir sürü dosya olduğu halde boş dolaplara yerleştiremeyen birine dönersiniz. Ayrıca bu programın kullanılışı piyasadaki pekçok disk programının kullanılı-



sına benzediğinden, ilerde bunlardan birini kullanmanız gerekliğinde bu bilgileriniz size yardımcı olacaktır.

GRAPHICS:

Bu modül, adından da anlaşılacağı gibi grafik çizmeye yarıyor. Bazı değerleri grafikte görmek çok daha anlamlı olduğu gibi bunları gerektiğinde grafik olarak sunabilmek de büyük önem taşır. Bunlar dü şünülerek hazırlanmış modülde 18 çeşit grafik çizme, bunların üzerine bilgi ekleme gibi olanakların yanında, bu grafikleri diskte resim olarak (IFF) saklama ve yazıcıdan bastırma imkanı da var. Bu modülde yukarıdan açılan hiçbir menü yok, bütün seçenekler ana ekranda ikonlar halinde bulunuyor. Bu yüzden ilk bakışta oldukça karışık gelebilir, fakat aslında modülün kullanımı çok kolay. Yüklemek için ana ekranda adının üstüne bir kere kliklememiz yeterli. Tabii ana menüyü hiç yüklemeden. Workbench'i kullanarak yüklememiz mümkün. Program "Minioffice 1" isimli diskte. Yani 2. disk.

Modülün iki ana ekrandan, dolayısıyla iki ayrı bölümden oluştuğunu söyleyebiliriz. Bunların ilki, ilk karşımıza çıkan ve bütün grafik işlemlerini yönettiğimiz "esas" kısım. İkincisi ise bu ekrandan "Edit Data" ikonunu klikleyerek girdiğimiz bilgi girme ekranı. Programda esas olarak 4 bilgi grubu var. Bunlardaki bilgi sayısı belli veya sınırlı değil. Bunlar bilgi girme ekranında tanımladığımız isimlerle, ana ekranın solunda altalta ikonlar olarak gösteriliyorlar. Bunları klikleyerek seçebiliyor, tekrar klikleyerek seçilmemiş hale geri döndürebiliyoruz. Tek bilgilik grafiklerde (bunların hepsini ileride anlatacağım) bu bilgi gruplarından birinin, karşılaştırmalı grafiklerde ise en az ikisinin seçilmiş olması gerekir. İlk önce bilgi girme ekranının kullanılışından bahsedeyim:

Bu ekranda bilgiler üstte liste olarak gözükür. O an seçilmiş olan. dolayısıyla üzerinde işlem uygulayacağımız bilgi satırı, kırmızıyla gösterilir. Bu satırların altında bir dizi ikon bulunur. İlk önce satırların üstündeki bölüm başlıklarının ne anlama geldiğinden bahsedelim:

No: Bu, o veri elemanının numarasıdır.

Labels: Bu başlık altında, o veri elemanına verilen ad yazılır.

Abr: Bu başlık altında, grafiklerde kolay gösterebilmek amacıyla, o veriye ait 3 harflik bir kısaltma yazılır.

En: Bu başlık altında ufak bir kutucuk bulunur. Bu kutucuk o verinin o an o data grubuna ait olup olmadığını, yani kullanılabilir olup olmadığını gösterir. Böylece bazı verileri geçici olarak grafikten çıkarmak istediğinizde onları silmeniz gerekmez. Bu kutucuklara klikleyerek o bilgiyi değerlendirmeden çıkarır veya sokabilirsiniz. Bu kutucuklar kırmızı iken bilgiler değerlendirmeye dahildir. Bunlar siyah olduğu zaman ise bu bilgiler hesaba katılmaz. Kaç bilginin aktif olduğunu ekranın sağ altındaki ufak pencereden öğrenebiliriz.

1, 2, 3 ve **4. Grup:** Bu başlıkların altında o isimdeki bilginin her bilgi gurubu için değeri verilir. Bu değerler negatif de olabilir.

Patt: Bu son başlığın altında o bilginin grafikte temsil eden renk verilir. Renk numarası aynı olan veriler aynı renkle gösterileceğinden, grafik üzerinde ayrıca bir gruplanma göstermek için bu seçenek kullanılabilir. Yalnız bu aynı renk grubu seçiminin karışıklığa yol açabileceğini unutmamak lazım. Grafik güzelliğini tecrübelerimizle elde edeceğiz.

Aşağıdaki ikonlar ise soldan sağa sırasıyla:

1) Listenin en başına gitmeyi sağlar
2) Listede bir veri yukarı gitmeyi sağlar
3) Listede kaçıncı elemana gidileceğini soran bir kutucuk çıkar. Gidilecek elemanın numarasını yazarak o elemana gideriz.
4) Listede bir eleman aşağı gitmeyi sağlar.
5) Listenin en sonuna gitmeyi sağlar.

Yukarıdaki ikonlar çok uzun veri listeleri dışında pek fazla işe yaramazlar.

6) Bu ikonla seçilmiş (kırmızı) satırdan başlayarak verileri gireriz. En solda rakamdan başlayan bilgi girme işlemi her "enter" a basışta sağa ve oradan bir alt satıra doğru devam eder. Ayrıca önceden girilmiş bilgileri düzeltirken de bu ikonu kullanırız. Ayrı kalmasını istediğimiz değerler için direk "enter"a basıp geçebiliriz. Kısacası bu bölümün ana ikonu.

7) O an seçili olan satırı komple silmeye yarar. Yalnız silme işleminden önce bunu onaylamamız istenir. "Yes" ikonunu klikleyerek onaylar ve silebiliriz. "No" ikonu ise silmekten vazgeçmeye yarar.

8) Bu ikon listedeki bütün satırları aktif hale getirir. Yani hepsinin "En" başlığı altındaki kutucuğu kırmızı olur.

9) Bu ikon, üsttekinin tam tersine bütün satırları kullanım dışı bırakır.

10) Bu ikon kliklendiğinde, ufak bir pencere açılır. Buradan kullandığımız 4 bilgi grubunun adını girebiliriz.

11) Son ikon olan bu ikonla esas ekrana geri döneriz.

Evet, bu ekrandan programımıza grafiğini çizeceğimiz bilgileri girdikten sonra grafik seçenekleriyle devam edebiliriz. İlk önce çizeceğimiz grafiğin türünü belirleyelim. Toplam 18 tür olduğunu söylemiştim. Bunların tamamının ikonlarını "Gallery" ikonunu klikleyerek görebilir ve bunlardan birini seçebiliriz. Ben size burada gözüktüğü sırada soldan sağa anlatacağım:

1) Tipik bir bar (çubuk) grafik örneği. Seçilmiş olan tek bir bilgi grubunun grafiği iki boyutlu olarak çiziliyor.

2) Yukarıdaki gibi bir grafik, yalnız bu sefer en az iki grup seçmek gerekiyor. Veriler soldan sağa sıralanırken ayrıca her verinin değişik gruplardaki değerleri de yanyana gösterilmiş.

3) Bu sefer de en az 2 grup seçmek gerkiyor. Fakat bu sefer çubuklarda her verinin seçilen değişik gruplarda aldıkları değerler toplanarak üstüste gösterilmiş. Yani sonuçta Y ekseninde okuduğumuz değerler toplam değerler.

4) Herhalde en tipik grafik örneği. Karikatürlerde patronların odasında arkada gözüken inişli çıkışlı çizgi grafiğinin aynısı. Basit olarak seçilen bir grup için değerlerin gösterdikleri noktalar işaretlenip aralan çizgilerle birleştiriliyor.

5) Bu sefer de tek grup seçiyoruz. Yalnız bu kez çizgi grafiğinde her noktadaki veri öncekilere ekleniyor. Dolayısıyla değerlerimiz artı olduğu sürece grafik yükseliyor. Yalnız verilerin büyüklüğüne, dolayısıyla artışın büyüklüğüne göre eğimi değişiyor. Mesela bir malın fiyat artışını gözlemek için verilere her ay gelen zam-

lan sırayla yazarsak, bu malın fiyat grafiğini görürüz. Aynı grafiği yukarıdaki seçenekte elde etmek için o malın her ayki fiyatını girmek gerekecektir.

6) Bu dört numaralı grafiğin aynısı. Yalnız bu sefer seçili veri grupları değişik renklerle aynı grafik üzerinde gösteriliyor.

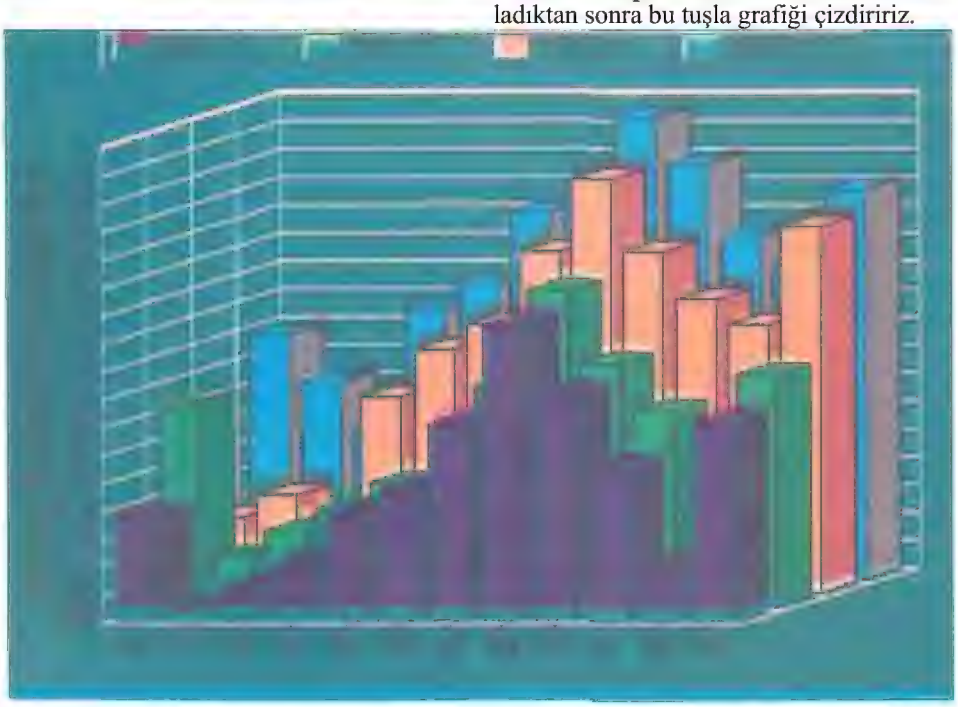
7) Bu da 5 numaralı grafik gibi. fakat yine birden çok grubu aynı grafik üzerinde görebiliyoruz.

8) Bu tek bilgi grubu üzerinde çizilen bir çizgi grafiği. Yalnız bu sefer çizginin altında kalan alan boyanarak daha güzel bir görüntü elde edilmiş.

9) Bu sefer grafik, seçili gruplar üzerinde çiziliyor. Yine içi dolu çizgi grafik. Yalnız bu sefer de verilerin değişik gruplardaki değerleri toplanarak grafikler üstüste gösterilmiş.

10) Bu içi dolu çizgi grafikte seçili gruplar üstüste, % olarak gösterilmiş.

11) Elma grafiklerine geldik. Her seçimden sonra gazetelerde bol bol gördüğümüz gibi. bu oran belirtmenin (özellikle bir bütünü paylaşma sözkonusu olduğunda) en kolay yolu. Bu grafikte her bilgi değerine oranla daireden bir parça alıyor. Bu grafiklerin ilki pozitif değerler için yapılıyor.



12) Yukarıdakinin aynısı, yalnız bu sefer negatif değerler kullanılıyor.

13) I numaralı grafiğin 3 boyutlusu. Bence çok daha şık duruyor.

14) 2 numaralı grafiğin 3 boyutlusu.

15) Bu da 2 numaralı grafiğin benzeri. Yalnız bu sefer değişik bilgi gruplarının grafikleri yanyana değil, arka "arkaya dizilmişler, çok daha güzel ve de anlaşılır olmuşlar.

16) 3 numaralı grafiğin 3 boyutlusu.

17) Bu da 11 numaralı daire grafiğinin 3 boyutlusu. Tabii pozitif değerler için.

18) Son grafik de, 12 numaralı negatif değerler için olan grafiğin üç boyutlusu.

Grafik türlerinin tanıtımı da bittiğine göre ikonların açıklanmasına geçebiliriz.

Graph Type: Bu ikonu her İlikliediğimizde, alttaki grafik ikonu değişir. Buradan çizilecek grafiklerin türünü belirleriz. Demin grafik türlerini tanıtırken de fark ettiğiniz gibi, grafikler belli ana türlere bölünmüş. Mesela çubuk, 3 boyutlu çubuk veya çizgi grafikleri gibi. Bu grafik gruplarının herbirinin içinde de ayrı cinsleri var. Biz bu ikonu kullanarak, bu ana başlıklar arasında seçim yaparız.

Option: Demin "graph type"ı anlatırken her ana başlığın içinde değişik çizilebilen türlerinin (mesela bütün bilgi gruplarını karşılaştırmalı çizmek gibi) bulunduğunu söylemiştim. İşte bu ikon da, o başlığın türleri arasında seçim yapmamızı sağlar. Her kliklediğimizde o an çizilecek olan türü gösteren ikon değişir.

Gallery: Bu bütün grafik türlerini gösteren bir ekran getirir ve buradan 18 tür içinden istediğimizi seçeriz. Bence bunu kullanmak çok daha kolay.

Edit Data: Demin yukarıda anlattığım bilgi girme ekranını açar.

Draw Graph: Bütün özellikleri tanımladıktan sonra bu tuşla grafiği çizdiririz.

See Graph: Bir grafiği çizdirdiğimiz zaman onu ekranda görürüz. Mouse tuşuna kliklediğimiz anda grafik ekrandan kaybolur ve program ikonların bulunduğu ana ekrana geri döner. Grafiğe bir daha bakmak istediğimizde tekrar çizdirmemiz gerekmez. Bu ikonu klikleyerek çizdiğimiz grafiği yeniden görebiliriz. Çizilen bir grafik yenisi çizilene veya "load data" ile yeni veriler yüklenene kadar hafızada kalır, dolayısıyla istediğimiz zaman bu ikonla yeniden görebiliriz.

Grid: Grafiğimizi çizdiğimizde, çubuk ve çizgi grafiklerde, verilerin bir noktadaki değerini okumak oldukça zor olabilir. Mesela çubuk grafikte bir çubuğun gösterdiği değeri ekranın en solundaki y ekseninden okuruz. Tabii değeri göz karan kestirmek zor olabilir. İşte bu problemi ortadan kaldırmak için grafiğe yerine göre yatay çizgiler, dikey çizgiler veya her ikisini birden ekleyebiliriz. Bu ikona her basışımızda koyacağımız çizgi türü değişir ve o an kullanılan tür ikonun altında gösterilir. Tabii bunda çizeceğimiz grafik türünün de etkisi vardır. Mesela bir elma grafik çizerken, zaten anlamsız olacağından, bu çizgileri koyamayız.

On Top: Okumayı kolaylaştırmak için koyacağımız çizgileri grafiğin üstüne çizmeye yarar. Bazı bar grafiklerinde ve içi dolu çizgi grafiklerinde bu seçeneği kullanırsak, bize yardım etmesi gereken bu çizgilerin grafik elemanlarının arkasında kaybolup gitmesine engel oluruz.

Behind: Bu seçenek ise yardımcı çizgileri arka plana, grafik elemanlarının arkasına çizer.

Minimum Y: Y ekseninde verilerin nümerik değerlerinin direkt olarak gösterileceği grafiklerde (yani oran gösterilmeyen grafiklerde) bir problemle karşılaşırız. Bu da Y ekseninin bölünmesidir. Belli bir sınır olmadığı için. verilerin değerleri birbirinden çok farklı olabilir. Ve Y eksenini bunlardan birine göre böldüğünüzde bazı değerler arasındaki fark çok ufak kalabilir ve bu değerler birbiriyle aynı noktada gözükebilir. Ya da tam tersi olarak bazı değerler çok büyük kalıp grafiğin dışında kalabilir. Her iki halde de iyi bir grafik elde edilmez. "Minimum Y" Y ekseni bölünürken en ufak değerin nasıl bölüneceğini belirler. Eğer "Automatic" seçilirse, program değerlerin ortalamasını alarak bir maksimum ve minimum değer belirler ve y eksenini buna göre eşit aralıklara bölerek grafiği çizer. Dolayısıyla en ideal grafiği çizmeye çalışır. Fakat tabii sizin grafikte özellikle detaylı görmek istediğiniz bazı bölgeler olabilir. Kısacası "ideal grafik" sizin ihtiyaçlarınıza cevap vermeyebilir. Böyle bir durumda "Manuel" seçeneğini seçer ve alttaki kutucuğa kendi istediğiniz minimum değeri girebilirsiniz.

Maximum Y: Bu da aynı "minimum y" gibidir. "Automatic" seçili olduğu zaman y ekseninde gözükecek maksimum değeri program hesaplar. "Manuel" seçili olduğu /aman da, kendi istediğiniz maximum y değerini gireriz. Bir maksimum veya minimum y değerinin olmadığı zamanlarda (mesela daire grafiği gibi oran gösteren grafiklerde) bu iki kutucuk gölgeli, yani kullanım dışıdır.

Maximum D.P.'s: Bu seçenek de y ekseninde gösterilen değerlerle ilgilidir. Yalnız bu sefer söz konusu olan bu eksen üzerinde gösterilen değerlerde noktanın sağında kaç hane gösterileceğidir. Yani "küsurat". Detaylı bir grafik için bu sayıyı arttırır ve çok hane görürüz. Tabii bunun gereksiz olduğunu veya çok kalabalık gözüktüğünü düşünürseniz, bu sayıyı küçültüp noktanın sağına düşen "detayları" azaltabilirsiniz. Y ekseninde rakamların

gösterilmediği grafiklerde bu seçenek de gölgeli, yani kullanılmaz olacaktır.

Add Dets: Bu seçeneğin adı "add details", yani detay ekleme. Bu seçenek yardımıyla grafiklerimizin üstüne bazı ek bilgiler yazabiliriz. Bir grafik çizilmiş durumda değilse, bu seçenek kapalı olacaktır. Grafiğimizi çizdikten sonra bu ikonu kliklediğimizde. bir pencereyle karşılaşırız. Eklemelerimizi bu pencereden yaparız. Bir grafiğe başlıca iki şey ekleyebiliriz. Yazı ve çizgiler. Bunları eklemek için ilk başta bunlardan birini seçmemiz gerekir. En başta bulunan "Text" ile yazı ekleme menusunu, "Line" ile de çizgi ekleme menusunu görürüz. Burada kullanılan seçenekler şunlardır:

Text:

Text: Bu barı kliklediğimizde, grafiğin üstüne yerleştireceğimiz yazıyı yazmaya başlarız.

Fore: Yazacağımız yazının rengini buradan seçeriz. İstediğimi/ rengi kliklememiz yeter. Grafiğin güzel ve okunaklı olması için bu renk seçiminin iyi yapılması gerekir.

Back: Bu seçenekten üstüne yazı yazacağımız arka planın rengini seçeriz. Eğer "none" ikonunu (diklersek, arkaya hiçbir renk konmaz, yazı direkt grafiğin üstüne yazılır. Bazı kalabalık grafiklerde veya kötü renk seçimlerinde, bu yazı okunamayabilir.

Draw: Bu seçenek ile yazının nasıl yazılacağını seçeriz.

Plain: Bunu kullanarak yazarsak, yazı en sade şekilde yazılır.

Underline: Bu seçeneği kullanarak yazdığımızda yazılan yazının allına bir çizgi çekilir.

Border: Bu seçenekle ise yazının etrafına bir çerçeve çizilir.

Plinth: Bu son seçenek de yine yazının çevresine bir çerçeve çizilir, fakat bu sefer çerçevede iki renk kullanılarak bir çıkınlı efekti verilir (ikonlarda olduğu gibi).

Bunlardan doğru seçimleri yaptıktan sonra ok ikonunu klikleriz. Grafik ekrana gelir. Ayrıca mouse işaretçisi koyacağımız yazının büyüklüğünü gösteren bir çerçeveye dönüşür. Bunun için uygun bir yer bulup sol düğmeye basarız. O yazı belirtilen şekilde grafiğin üstüne konur.

Line:

Width: Bu çizeceğimiz çizginin kalınlığını belirler.

Fore: Buradan çizeceğimiz çizginin rengini seçeriz.

Bundan sonra yapmamız gereken seçim, çizeceğimiz çizginin şeklidir. Bu düz olabilir veya ucunda oklar bulunabilir. Bu şekiller ikonların üstünde gösterilmiştir.

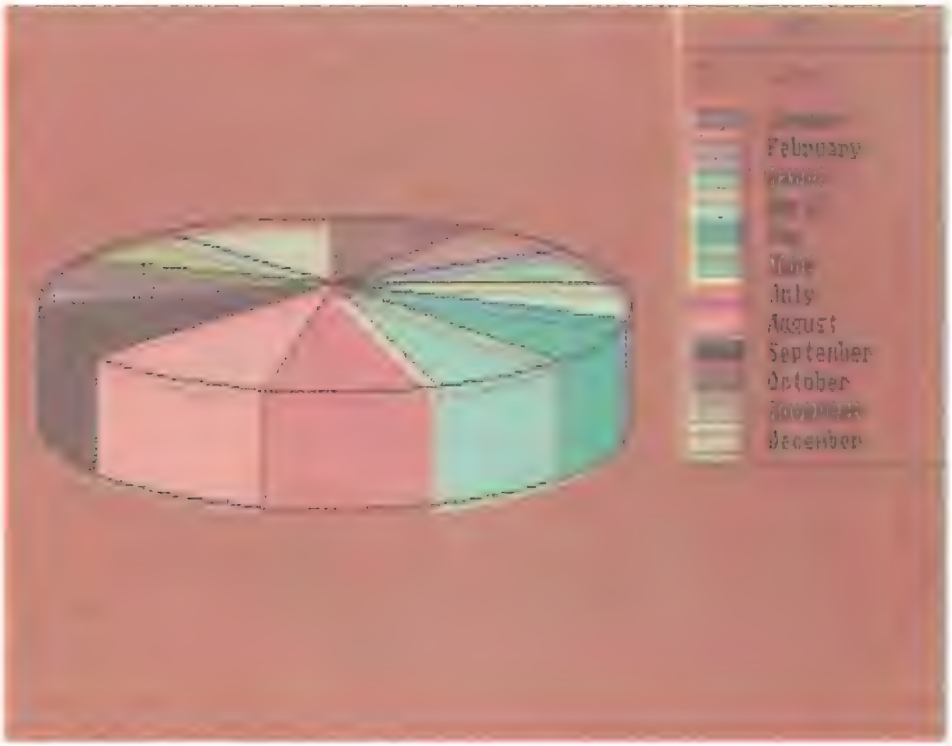
Daha sonra ok ikonunu klikleriz. Grafiğimiz yine ekrana gelir. Mouse işaretçisi bir arlı şeklindedir. Bunu çizginin başlayacağı yere götürür bir kere klikleriz. Daha sonra çizginin biteceği yere götürüp ikinci kere klikleriz ve arada çizgi çizilmiş olur.

Çizgi ve yazı özelliklerini bir arada kullanarak grafiğimizi çok daha açıklayıcı ve anlaşılır hale getirebiliriz.

Explode: Bu ıkon da daha güzel bir grafik elde etmek için kullanılır. Sadece 2 boyutlu daire grafiklerinde etkilidir. Böyle bir grafik çizdikten sonra bu ikonu kliklersek, çizdiğimiz grafik ekrana gelir. Burada dairenin dilimlerinden herhangi birini kliklediğimizde. o dilim daireden ayrılıp bir miktar dışarı çıkar. Tekrar kliklersek yerine döner. Böyle daha dışarıda göstermek istediğimiz dilimleri seçeriz. Daha sonra "ok" ikonunu klikleyerek çıkarız. Grafiğimiz bu şekilde kalır.

Save **As:** Programda grafiği çizmeye başlamadan önce "edit data" seçeneğini kullanarak grafiği çizilecek değerleri girdik. Bu verilerin sayısı çok büyük olabilir. Bunun için her seferinde bu değerleri yeniden girmemiz beklenemez. Yapmamız gereken, girdiğimiz değerleri diskte saklamaktır.

Bunu da bu ikon yardımıyla yaparız. Verileri girip ana programa çıktıktan sonra bu ikona klikleyin. Karşımıza kayıt işlemlerini halletmemize yardımcı olan ufak bir



Palette: Programda grafik için kullanılan renkler sabit değildir. Bunları biz ayarlayabiliriz. Bunun için "palette" seçeneğinden yararlanırız. Bu ikonu kliklediğimizde, karşımıza ufak bir pencere çıkar. İşte bu penceredeki ikonların açıklaması:

İlk başta bütün renkler gösterilmiştir. Bunların içinden değiştirmek istediğimize klikleriz. Bu rengin RGB değeri aşağıda gözükür. Bütün renkler kırmızı (R. birinci değer), yeşil (G, ikinci değer) ve mavinin (B, üçüncü değer) değişik oranlarda karışımından oluşmuştur. Her rengin değeri 0-15 arasında değişir. 0 rengin en koyu (siyah), 15 en açık haline karşılık gelir. Mesela ilk renge 12. diğerlerine 0 verdiğimizde açık bir kırmızı; ilk iki değer 15, diğeri 0 olduğunda parlak sarı elde ederiz. Bu değerlerle oynayarak istediğiniz rengi elde edin.

Undo: En son yaptığınız değişikliği geri almaya yarar.

Reset: Bütün renkleri ilk hallerine döndürür. Herşeyi rezil etliğinizde hayat kurtarır.

Cancel: Bütün yaptığınız değişiklikleri iptal ederek ana programa çıkar.

Ok: Bütün değişiklikleri kabul ederek ana programa çıkar.

pencere çıkar. Bu pencerede kullanacaklarımız şunlardır:

Patt: Disk kullanımı için olan yardımcı programdakinin aynısıdır. Bütün yükleme ve kaydetme ekranlarında çıkan bu pencerede o diskin ve directory'nin içindeki dosyaların listesini görebilir, böylece dosyamızı hangi directory'nin içine kaydedeceğimizi veya ne isim vereceğimizi seçerken zorlanmayız. Tabii bir liste söz konusu olduğu için bir önceki yardımcı programdaki sorunlar buradada mevcut. Ve yine üslenin ekranda görülecek kısmı için bir ayrım yapabilmemiz söz konusu. İşte bu "pattern" (patt) isimli bara nasıl bir ayrım yapılacağını, hangi isimlerin gösterilip hangilerinin gösterilmeyeceğini tanımlayan bilgiyi verir. Bunun nasıl yapılacağını yukarıda anlatmıştım.

Path: Bu barda o an hangi diskin içinde hangi direetory'de olduğumuz, dolayısıyla dosyamızı nereye kaydedeceğimiz gözükür. Burayı klikleyerek hemen istediğimi/ disk ve directory isimlerini yazabilir ve o directory'nin içine girebiliriz.

File: Bu barda ise kaydedeceğimiz dosyaya vereceğimiz ismi yazarız. Dikkat etmemiz gereken, o directory'de zaten bulunan bir dosyanın ismini vermemek. Çün-

kü böyle bu durumda, aynı isimli iki dosya bulunamayacağından, yenisi eskisinin üsliine yazılır ve eskisi geri getirilemeyecek şekilde yok olur.

Fakat program bizi buna karşı uyarır ve bize diskte bulunan dosyayı yenisiyle değiştirmeyi isteyip istemediğimizi sorar, istemezsek "cancel" seçeneğini kullanıp çıkarız ve daha sonra o dosyayı başka bir isimle kaydederiz. Böylece bir hata yapmamız önlenmiş olur.

Read dir: O an "path'de gözüken disk ve directory'nin içindeki dosyaların listesinin yeniden okunup ekranda gösterilmesini sağlar.

Bu listenin gösterildiği ufak pencerenin yanında yukarı ve aşağı ok işaretiyle beraber bir çubuk bulunur. Her zamanki gibi bu ok işaretleriyle listede yukarı ve aşağı ilerleyebiliriz. Ve tabii bu çubuğu basılı tutup yukarı aşağı oynatarak listeyi kaydırabiliriz.

Parent: O an bulunulan yerden bir directory üste, yani dışarı çıkmaya yarar.

Assigns: O an sisteme tanıtılmış olan disk ve directory'lerin listesini çıkarır. Liste ekranında çıkan bu isimlerden birini klikleyerek hemen onun içine girebiliriz.

Bir de ekranın solunda üç ikon bulunur. Bunlar en çok kullanılan diskler olduğundan (df0: ve ram: gibi), bizi adını yazmak veya listeden seçmek zahmetinden kurtarmak için bu ikonlar konmuş. Mesela o an içeride bulunan diskin listesini almak için "df0:" ikonunu kliklemek yeterli.

Save: Bütün seçimleri yaptıktan sonra dosyamızı diske yazmaya yarar.

Save **Data:** Bir dosyayı kaydettikten sonra bunun üzerinde ekler ve değişiklikler yaparsak ve bunu eski dosyanın üstüne kaydetmek istersek, bu ikonu kliklememiz yeterlidir.

Yani yukarıdaki gibi bir pencere çıkmaz, onun yerine o anki bilgiler en son kaydedilen dosyanın üzerine, aynı isimle kaydedilir. Dosyanın eski hali tamamen yok olur. Herhalde yer yer kazalara yol açabilecek bir ikon olduğunu söylememe gerek yok.

Load Data: Diske kaydedilmiş bir dosyayı geri yüklemeye yarar. Aynı "save as" seçeneğindeki gibi bir pencere çıkar. Tek farkı oradaki dosyamızı diske kaydetmeye yarayan "save" seçeneğinin yerine, burada dosyayı geri okumaya yarayan "load" seçeneğinin olması. Ayrıca yüklemek istediğimiz dosyanın adını yazmak yerine listede adını bulup kliklememiz yeter. Bunun dışında kullanımları aynı. Dikkat etmemiz gereken nokta ise yeni bir bilgi dosyası yüklediğimizde, o an üzerinde çalıştığımız bilgilerin, ki buna çizilmiş olan ve hafızada duran grafik de dahil, tamamen yok olacağı, yerine yeni bilgilerin yükleneceğidir.

Bunun için önce üstünde çalıştığımız bilgileri -tabii eğer önemliyse- diske kaydetmemiz gerekir.

Clr Data: Üzerinde çalıştığımız, verilerden sıkıldığımız, yeniden başlamak istediğimiz zaman, bu ikonu kullanarak bütün girdiğimiz verileri silebiliriz. Yeni bir hayat, yeni başlangıçlar.

Save **Clip:** Üzerinde çalıştığımız verileri geçici olarak, kısa bir süre için bir yere sklamak gerekebilir. Mesela başka bir bilgi grubunu yükleyip bir göz atmanız gerekebilir.

Bunun için bütün kaydetme işlemleriyle uğraşmak istemeyebilirsiniz. Böyle durumlarda bu ikonu kliklemeniz yeter. Yaptığı iş ise o anki verileri ram diske (bildiğiniz gibi Amiga'da ram"ı, yani bilgisayarın hafızasını bir disk olarak tanıtıp kullanmak mümkün.

Tabii bu alet resetlenınceye kadar geçerli oluyor, ama inanılmaz hızı sayesinde çalışırken oldukça yardımcı oluyor.) "Clip.gra" ismiyle kaydetmek.

Aslında bunun herhangi bir bilgi dosyasından farkı yok, ama çok hızlı kayıt edildiğinden kullanımda çok pratik. Hem de esas dosyanın üzerinde bir değişiklik yapmamış olduğunuzdan, (o güvenlice diskte duruyor) çok da güvenli.

Load Clip: Clip olarak kaydetmenin iyiliği işte burada bir kez daha karşımıza çıkıyor. Bu ikonu kliklediğinizde hemen ram diskten "clip.gra" isimli dosyayı yüklüyor. Yani demin kaydetmiş olduğunuz dosyayı.

Kısaca bir ikonu klikleyerek o anki bilgileri geçici olarak saklıyor, işiniz bitince başka bir ikonu klikleyerek bunları geri alıyorsunuz. Kullanımda çok büyük bir kolaylık sağlamasının yanında, başka avantajları da var. "Load data" ile bilgi yüklediğinizde o an hafıza çizilmiş olarak bulunan grafik de yok olur.

Fakat "load clip" için böyle birşey söz konusu değil. Sakladığınız bilgileri geri aldığınızı bildiğinden, program son çizilen grafiği silmez, saklar. Tabii arada başka bir "load data" işlemiyle bu grafik zaten silinmediyse.

Save **IFF:** Çizdiğimiz grafiği diske kaydetmeye yarar. Yalnız dikkat etmemiz gereken sadece grafiğin diske kaydedildiğidir. Kayıt ekranı tıpkı diğerlerine benzer. Ayrıca resim IFF olarak kaydedilir. Bu pekçok bilgisayardaki grafik programlarında ve Amiga'daki çizim programlarının hepsinde kullanılan (mesela Deluxe paint) dosya türü olduğundan, daha sonra bu grafiği herhangi bir çizim programına yükleyip üzerinde değişiklik yapabilirsiniz.

Load IFF: Daha önce çizilip diske kaydedilmiş bir grafiği geri yüklemeye yarar. Yükleme ekranı bütün kayıt/ yükleme seçeneklerinde olduğu gibidir.

Auto Save: Bu seçenek uzun süre değer gireceğiniz zaman çok işe yarar. Programın içinde devamlı bir saat çalışır. Bu seçeneği çalıştırdığınızda, siz hiç karışmadan, verdiğiniz aralıklarla girdiğiniz değerler diske kaydedilir.

Böylece herhangi bir elektrik kesilmesine veya benzer bir aksiliğe karşı iki dakikada bir yazdıklarınızı diske kaydetmek için paranoyakça çabalamanıza gerek kalmaz. Bu ikon kliklendiğinde birkaç değer girmenizi bekleyen bir pencereyle karşılaşırsınız:

Off: Otomatik diske kaydı kapamaya yarar.

Prompt: Otomatik kaydı açar, yalnız her kayıtta size sorulur.

Auto Save: Otomatik olarak, verilen aralıklarla, size sorulmadan diske kayıt yapılır.

Time: Kaç dakikada bir kayıt yapılacağını bu kutucuğa yazarsınız.

"Ok" seçeneği ile bu seçimleri kabul eder, "cancel" ile ise vazgeçip çıkarsınız.

Dt set 1,2...: Bunlar ekranın sağında bulunan altalta 4 ikondur. Üstlerinde bilgi gruplarının adı yazar. Basılı olduğunda o bilgi grubu seçilmiş, çıkık olduğunda seçilmemiştir. Bazı grafiklerde sadece bir data grubunu, bazılarında da en az ikisini seçmek gerekir. Bu seçimleri, bu ikonlarla yaparız.

Print: Bu seçenek, çizdiğimiz grafiği yazıcı aracılığıyla kağıda dökmemizi sağlar. Klikleyince, basılacak grafiğin yoğunluğunu soran bir ekranla karşılaşırız. Yoğunluk 1 ile 7 arasında olabilir. Bu sayı ne kadar yüksekse, aynı satırın üzerinden o kadar fazla geçilir ve çıktı çok daha güzel olur.

Tabii o oranda yazıcı şeridi ve zaman harcanır. Tercih size kalmış.

About: Bu ikon kliklendiğinde programın yapımcıları, telif haklarının kime ait olduğu, o anki boş hafıza ve o an sürücüde bulunan diskteki boş yer hakkında bilgi veren bir ekran çıkar.

Ayrıca o anki saat ve tarih (Tabii "realtime clock" denen ve bilgisayar kapalı olsa bile saati tutan bir aleti zamanında edinmişseniz. Bu genelde orijinal ek hafıza birimlerinde bulunuyor.) bu ekrandan öğrenilebilir.

Info: O an çalışılan dosyanın adını, kaç satır bilgi olduğunu ve bunun kaç satırının aktif olduğunu, ve otomatik kaydın açık olup olmadığını bu ikon yardımıyla öğrenebiliriz.

Main menu: Bu ikon ile ana menüye geri çıkarız.

Quit: Bu ikon ile sisteme (workbeneh'e) geri çıkarız.

Evet, bu modülün kullanımı bu kadar. Tam olarak öğrenmenin en iyi yolu bol bol kurcalamak, denemek. Eğer bunun için bir sürü veri girmeye üşeniyorsanız, hiç üzülmeyin.

"MiniOffice" isimli ilk diskin içinde bu iş için yazılmış bir örnek veri dosyası var. Onu yükletip kullanabilirsiniz, yeterli olacaktır.

Buraya kadar geldiğinize göre epey yorulmuş olmalısınız. Dersimiz gelecek ay diğer modüllerle devam edecek. Çıkabilirsiniz...

HIZIR ACİL
FASTEST AID

O.Mithat Oha

Günün anlam ve önemi: Zafer, mektuplarım ve ben, Imagine ve siz ..... Sonuç: Gene de mektup istiyorum .'!.'

Gene yaptım. İste bir kere daha!!! Hızır Acil, geçtiğimiz ay yapılan Compex'92 fuarında Amiga'mn namusunu korudu. Ben. şahsen, fuardaki tek Amiga standında. PC kullanıcılarını etkilemekle meşguldüm. Çoğu kişi daha önceden Amiga'sim satıp. PC uyumlu bir bilgisayar aldığı için üzüldü. Impact Vision 24 ve G-Forcc 040 çoğu kişinin "ağzını sulandırmaya" yetti. Bundan sonra da benzeri eylemlerimiz devanı edecek. Benimle ayın tarafta savaşmaya kazırsanız, bunu bir mektupla bana bildirin. Amiga'yi layık olduğu yere ancak hep birlikte çıkarabiliriz .

Sonunda mektuplarım gelmeye başladı. Bundan çıkardığım sonuç, bu köşeyi okuyan birilerinin olduğudur. Şaka bir yana, sizin yolladığınız ve yollayacağınız mektuplar, bu köşenin izleyeceği yönü belirleyecektir. Ben bu köşeye ilk başladığımda, bazı örnekler vererek, Imagine'de bir iki animasyonun nasıl yapılacağını göstermeyi düşünüyordum. Ama ben farkında olmadan kader ağlarını örmekteymiş. Artık benim bu köşeden ayrılmam olanaksız (Hüngürlü). Ben kendime göre bir plan hazırlamıştım, ama en önemli şeyi unutmuşum. Bunu da sizin mektuplarınız sayesinde öğrendim. Çoğu kişi üç boyutlu animasyon konusunda yetenekli ve hırslı. Yalnız, en büyük sorunları, bunu gerşekleştirmek istedikleri programda. Imagine, genellikle ilk alındığında hemen kullanılmayacak halde bulunuyor (orjinalinde bile). Her ne kadar geç kalmış olsam bile. zararın neresinden dönülürse kardır diyerek, çalıştırmanız için gerekli olan şeyleri bu ay vereceğim. Daha sonraki aylarda ise menülerin tanıtımı, attributes ve örnekler devam edecek.

Her şeyden önce artık kendimize bir çalışma disketi hazırlayalım. İlk önce boş bir disket formatlayıp, aşağıdaki dosyaları gerekli yerlere Diskmaster veya herhangi bir şekilde çekin:

C:
ED
FASTMEMFIRST
RUN
SETPATCH
STACK

DEVS:
RAMDRIVE.DEVICE
SYSTEM-CONFIGURATION

L:
DISK-VALIDATOR

ANA DIRECTORY'E
IMAGINE.PIC

IMAGINE DISK'İNDEN
EFFECTS
TEXTURES
ATTRIBUTES

Bir S directory'si yaratın. Herhangi bir editörle aşağıdaki sanılan yazıp. s/startup-sequence adıyla kayıt edin.

setpateh
fastmemfirst
stack 100000
run imagine

Daha sonra Turbo Imploder'la ana dosya olan Imagine'in boyutunu küçültün ve hazırladığımız diskete kayıt edin. Herhangi bir text editörle konfigürasyon dosyasını da verdiğim konfigürasyon dosyasına göre değiştirdikten sonra, bunu da aynı diskete aktarın. Artık Imagine kullanıma hazırdır.

IMAGINE.CONFIG

```
# Misc. Stuff

PPTH "Imagine:"          # Imagine.pic'in bulunduğu directory'nin ismi
EDIT "C:ed"              # "Edit Movie" komutu için kullanılan text editor'ün ismi
QUIK "Quickrender"  # Quickren-der'da kullanılacak olan formatın ismi
QURM "Scanline"          # Quickrender'da kullanılacak render metodu
QUFF "ILBM-12 bit"# Quickrender resim formatı
QPTH "RAM:" #Quickrender'ın kaydedileceği yer
LOAD F          # Bütün program hafızaya yüklensin mi?
LACE F          # Editör interlace olsun mu?
GRON T          # Editörde grid bulunsun mu?
BWLN T          # Çizgiler siyah-beyaz gölgeli olsun mu?
COLN F          # Çizgiler renkli-gölgeli olsun mu?
WARN T          # Değişiklikler kaydedilmeden programdan çıkışla haber verilsin mi?
WRNO T          # Mevcut bir dosya üzerine kayıt yaparken uyarılsın mı?
SREV F          # 3D gözlük ayarı ters çevrilsin mi?
GNEWT           # "Generate New...." seçeneği açılışta seçili olsun mu?
DITH F          # "Auto Dither" seçeneği açılışta seçili olsun mu?
USFC F          # "Use Firecracker" seçeneği açılışta seçili olsun mu?
BGRD 555        # Zemin rengi
FGRD 000        # Kenar rengi
REQC e92        # Requester ve gadget renkleri
BVLB fc7        # Açık kenar rengi (nokta ve çizgi grupları)
BVLD  1)62 # Koyu kenar rengi (seçilmiş obje kenar ve nokta ren»i I
GRID 666        # Grid rengi
PICK 66f        # Tutulmuş kenar rengi
PPNT f66        # Tutulmuş nokta rengi
SPCK c6f        # Seçilmiş kenar rengi
SPPT ff6        # Seçilmiş nokta rengi
BWLC fff        # Siyah-beyaz gölgeli tel çizimde çizgi rengi
COLC fff        # Renkli gölgeli çizimde çizgi rengi
STAR 888        # "Trace" ve "Scanline" da yıldız rengi
COLO 000        # 0 rengi
QSKY 4080ff # "Quickrender" arka plan rengi
GENÇ 010101 # Amiga dışı görüntüler için "genlock" rengi
NUMS 3          # Make Movie'de kullanılacak ekran sayısı
EDLE 255        # Anti-aliasing
RSDP15          # Çoklu kırılmalar için "resolve depth"
GNDN 16         # Zemindeki bölüm sayısı
OCTD 6          # Oct-tree kademe sayısı(6 max)
GNDS 1024.000   # Zemin boyutu
SCRL 0.250      # Ekran kayma yüzdesi
GSIZ 20.000     # Başlangıçtaki grid boyutu
QINT 255.000 # "Quickrender" ışık şiddeti
```

```
EYES 0,200   # 3 boyutlu gözlük ayırma değeri
OTRL-1       # KByte olarak maksimum oct-tree RAM değeri
OTFL 50      # KByte olarak oct-tree sonrası minimum serbest RAM değeri

# Rendering Presets

PSET  PAL-Final,640,512,12,17,HIRES|LACE
PSET  Quickrender,80,80,12,17,HIRES|LACE
PSET  NTSC-HAM,320,200,6,7,HAM
PSET  PAL-HAM,320,256,18,17,HAM
PSET  NTSC-HAM Overscan,352,220,6,7,HAM
PSET  PAL-HAM Overscan,352,281,18,17,HAM
PSET  NTSC-HAM Quarterscreen,l60,100,6,7,HAM
PSET  PAL-HAM Quarterscreen,160,l28,18,17,HAM
PSET  NTSC-Laced HAM,320,400,12,7,HAM|LACE
PSET  PAL-Laced HAM,320,512,36,17,HAM|LACE
PSET  NTSC-Laced HAM Overscan,352,440,12,7,HAM|LACE
PSET  PAL-Laced HAM Overscan,352,562,36,17, HAM|LACE
PSET  NTSC-Laced HAM Quarterscreen,160,200,12,7,HAM|LACE
PSET  PAL-LacedHAM Quarterscreen,l60,256,36,17,HAM|LACE
PSET  NTSC-Lores,320,200,6,7,HAM
PSET  PAL-Lores,320,256,18,7,HAM
PSET  NTSC-Lores Overscan,352,220,6,7,HAM
PSET  PAL-Lores Overscan,352,281,18,7,HAM
PSET  NTSC-Lores QuarterscreenJ60,100,6,7,HAM
PSET  PAL-Lores Quarterscreen,160,!28,18,17,HAM
PSET  NTSC-Hires,640,400,6,7,HIRES|LACE
PSET  PAL-Hires,640,512,18,17,H1RES|ILACE
PSET  NTSC-Hires Overscan,704,440,6,7,HIRES|LACE
PSET  PAL-Hires Overscan,704,562,18,17,HIRES|LACE
PSET  NTSC-Hires Quarterscreen,320,200,6,7,HlRES|LACE
PSET  PAL-Hires Quarterscreen,320,256,18,17,HIRES|LACE
PSET  NTSC-DCTV,736,482,6,7,HIRES|LACE
PSET  PAL-DCTV,736,566,18,17,HIRES|LACE

# Function Keys

FD01  650   # Pick Select
FD02  660   # Unpick Select
FD03  670   # Unpick Last
FD04  581   # Add Axis
FD05  584   # Add Primitive
FD06  4el   # Pick Method: Click
FD07  390   # Attributes Requester
FD08  4e2   # Pick Method: Drag Box
FD09  4e3   # Pick Method: Lasso
FD10  4dl   # Magnetism On/Off
FDU   650   # Pick Select
FD12  660   # Unpick Select
FD13  670   # Unpick Last
FD14  150   # Action Editor
FD15  180   # Preferences Editor
FD16  110   # Project Editor
FD18  120   # Forms Editor
FD19  130   # Cycle Editor
FD20  140   # Stage Editor

FS01  540   # Pick Select
FS02  550   # Unpick Select
FS03  560   # Unpick Last
FS11  540   # Pick Select
FS12  550   # Unpick Select
FS13  560   # Unpick Last
FS14  150   # Action Editor
FS15  190   # Preferences Editor
FS16  110   # Project Editor
FS17  120   # Detail Editor
FS18  130   # Forms Editor
FS19  140   # Cycle Editor

FA14  190   # Preferences Editor
FA 16 110   # Project Editor
FA17  120   # Detail Editor
FA 18 130   # Forms Editor
FA19  140   # Cycle Editor
FA20  150   # Stage Editor

# User Gadgets

DBTN 210,"Coords"   # Coordinates on/off
DBTN 260,"ZI"        # Zoom in
DBTN 270,"ZO"        # Zoom out
DBTN 4dl,"Mag"       # Magnetism on/off
DBTN 4d2,"MS"        # Magnetism Setup
DBTN 584," Prim"     # add primative
DBTN 6aO,"Find"      # Find requester
DBTN 190,"Quick"     #quickrender

FBTN 210,"Coords"   # Coordinates On/Off
FBTN 260,"ZI"        # Zoom in
FBTN 270," ZO"       # Zoom out
FBTN 510,",,,NoSym" # Symmetry off
FBTN 520,"FS"        # Front (Top) view symmetry
FBTN 530,"RS/TS"     # Right (Front) view symmetry
FBTN 540,"Both"      # Symmetry in both views
FBTN 550,"90"        # "90 degree" symmetry
FBTN 710,",,,Select" # Select cross section
FBTN 720,"+Key"      # Make key cross section
FBTN 730," -Key"     # Unmake key cross section
FBTN 740,"Copy"      # Copy from another cross section
FBTN 750," Cancel"   # Cancel cross section command
FBTN 410,",,,Edit"   # Edit mode
FBTN 420," Add"      # Add mode
FBTN 430," Del"      # Delete mode
FBTN 190," Quick"    #quickrender

CBTN 210," Coords"   # Coordinates on/off
CBTN 260,"ZI"        # Zoom in
CBTN 270,"ZO"        # Zoom out
CBTN 190,"Quick"     #quickrender

SBTN 210,"Coords"   # Coordinates on/off
SBTN 260,"ZI"        # Zoom in
SBTN 270," ZO"       # Zoom out
SBTN la0,"Quick"     #quickrender

ABTN 210," Add"      # Add action bar mode
ABTN 220,"Delete"    # Delete action bar mode
ABTN 230," Rename"   # Rename stage object mode
ABTN 240,"Info"      # Action bar info mode
ABTN 270,"Cancel"    # Cancel Add

# End Of File
```

KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

* Obje kütüphanesi projesine başlamam için daha fazla mektup gerekiyor, Bu kütüphanede amatör-profesyonel bütün objelere yer verilecek, Aynı zamanda attributes, brush, texture, yardımcı programlar ve bir üyeler arası 'dertleşme' köşesi de bulunacak, Bakarsınız bir gün BBS haline de gelir,

* Bu ayın kahramanı Sinan Öztürk, Bütün eziyetlere katlanarak yazdığı altı sayfalık mektubu, derginin önündeki hendeklerden aşırtarak bana ulaştırmayı başardı, Bu mektup köşenin şekillenmesinde büyük yararlar sağladı, Size bu mektuptan bir alıntı vereceğim, Kimseyi suçlamak istemediğimden, isim yerine X koydum, Yorumu size kalmış:

...eminim ki dergiye mektup yazan herkes kendi ilgi alanına giren köşelerin kısalığından yakınıyordur.

Kimsenin köşesinde de gözümüz yok. Örneğin Amos'la hiç ilgilenmememe ve köşeyi okumamama karşın. Amos köşesini kaldırın. Hızır Acil'i arıtırın demiyorum. Ancak dergide bilgisayar dünyasıyla (%98) ilgisiz, kelalaka ! insanlarla röportajlar yapılırken; bazı kişilerin Amiga 1500'lerinin blitter hardware ve Amiga 600'lerin library arasındaki teorik bazdaki farklılıkları profesyonel bir üslupla kaleme alışı (!) yine bu derginin köşelerinde yer alırken, ilgilendikleri köşelerin sayfa sayılarının arttırılması için mektup yazan insanlara olumsuz cevap verilmesi bence biraz haksızlık oluyor.

Siz bu köşeleri kaldırın da, isterseniz Amos köşesini arıtırın. Bana bir faydası olmasa bile, en azından bununla ilgilenen arkadaşlar bundan faydalanacaklardır. Tabii burada kültür, sanat, edebiyat yapılacaktır.

Tamam sanatla ilgilenmek, kültürlü olmak güzel birşey ama bu bir bilgisayar dergisi, insanlar bunun dışında ilgilendikleri konularda da gerekli dergileri alırlar.

Zaten siz de takdir edersiniz ki bu işin bir sonu yok: İnsanların ilgilenmeleri gereken her alanı dergimize alırsanız, felsefe köşesi, matematik, bilim, tarih, coğrafya, hukuk, tıp. edebiyat (tabii aslında bu var zaten), spor, doğa bilimleri, psikoloji, (Bu sayılanlar sonsuza kadar gidebilir. Öğrenmenin sınırı yoktur !!) köşelerinden Amiga'ya yer kalmaz. Bence bir bilgisayar dergisinde, bilgisayarla ilgisiz röportajlar, bir sürrealist resim tarihi dergisindeki Dos 2.0' in exec library'sinin tanıtılmasından farklı değil: Tabii alt tarafı 3 sayfa için amma tantana yapıyor diyebilirsiniz. Ama bitmesin diye azar azar okuduğumuz bu derginin bir satırının bile işgali hoşumuza gitmiyor, o yüzden kusura bakmayın .....

Eğer bu satırlar editörümüz tarafından basılırsa, bu köşeyi okuyan herkesten, dergiye editör adına bir tebrik mektubu yazmasını rica ediyorum!

Şimdi sıra Sinan'ın sorduğu bazı soruları yanıtlamaya geldi. Öbür sorularına zamanla yer vereceğim.

** Imagine çalışırken bazen kilitleniyor. Normal mi?*

Bu kilitlenme gayet normal. Eğer hatırlarsanız, programın ilk versiyonları habire kitlenmekteydi. Şimdi bu biraz daha düzelmiş. Zaten program çalışırken bilgisayarın bütün olanaklarını sömürüyor. Örneğin menülerle oynarken hızla birkaç seçim yaparsanız, kilitlenme kaçınılmaz oluyor. Bu yüzden, hele hızlandırılmamış Amigalarda dikkatli ve yavaş davranmanızı tavsiye ederim. Bu yüzden yavaş olsun da zor olmasın diyerek biraz daha sakin davranmanı öğütleyebilirim (68040 kullanan bir makinayı da kilitleyebilen sabırsız bir kişinin böyle akıllar vermesi ne demek?).

** Disketten çalışırken, herbiri 55000 byte'lık 29 resmi bir diskete nasıl sığdırırım ?*

Bana göre, yakında bir harddisk alacaksın. Veya daha az kare ve daha düşük çözünürlükler kullan.

** Verdiğim bir örnekte piramidin zeminle çakıştığını söylüyor.*

Doğrudur. İki cisim üstüste çıktığına göre. plane'i seçip move komutuyla veya position'dan gerekli koordinatı girerek piramidin tabanına yerleştirirsen, böyle bir sorunun kalmaz.

Bir dahaki aya kadar hoşçakalın.

RASİM MİNGÜ

Eğer Indiana Jones'u ve Monkey Island II'yi bitirip de hâlâ Icon-Adventure'lardan zevkinizi alamadıysanız, size tavsiye edeceğim güzel bir oyun var.

Legend of Kyrandia, Lucas ve Sierra'ninkilerle yarışacak kalitede bir adventure. Fakat tam anlamıyla bir melez., ismine bakılınca SSI'ı, konusuna bakılınca Sierra'yı, grafiklerine bakılınca da Lucas'ı anımsatıyor. Yani uzun lafın kısası bu üç firma birleşip bir oyun yapsalardı, bu Legend of Kyrandia olurdu. Yalnız bu oyunu oldukça eski ve köklü bir firma olan Westwood yapmış. Westwood'u rahmetli Infocom ile yaptıkları çalışmalardan tanırsınız, fakat bu sefer tek başına bir oyun yapmış ve bunu da becermiş.

Grafikler, adventure'cıların görebileceklerinin en iyisi, hem de SVGA kartlarını destekliyor. Müzikler Lucas'ın Imuse sistemiyle yarışamasa da gayet kaliteli.. Fakat oyun kontrolleri çok kısır; Westwood bütün komutları biraraya toplamış. Bir tek imleç ile her şeyi halledebiliyorsunuz. Kontrolün oldukça basite indirgenmiş olması oyunu büyük ölçüde kolaylaştırmış. Bunun sonucunda da Westwood diğer firmalar gibi oyuna benzer ihtimaller üzerine kurulmuş, deneme yanılma yöntemiyle anlaşılabilecek bilmeceler eklemiş. Bu yola başvurması bence büyük hata...

Oyunumuz, Kyrandia isimli masalvari bir ülkede geçiyor. Burası ormanlarla kaplı tam bir ortaçağ ülkesi *{annem doğa güzelliklerini görünce Kyrandia da yaşamak isledi, şimdi vize işlemleriyle uğraşıyor).* Yalnız bu ülkeye büyü hakim.. Malcolm adlı bir maskara kral ve kraliçeyi öldürmüş ve büyükbabanızın liderliğinde etkisiz hale getirilmiş. Şimdi Malcolm geri döndü ve intikam peşinde. Başta büyücüler olmak üzere, herkes çaresiz. Siz oyunda Kallak'ın torunu Brandon'u *(gerçek kimliğinizi ilerde öğreneceksiniz)* yönetiyorsunuz.

ÇÖZÜM:

Oyuna başladığınızda kazandan elmayı, masanın altından testereyi, masanın üstünden de büyük babanızın yardım mesajını ve mücevheri alın. Evden çıkıp iki ekran sola, bir ekran yukarı gidin önünüze çıkan tapınağa girip mesajı Brynn'a verin. Buradan evin önüne gelin üç ekran sağa, bir ekran yukarı ve bir ekran sağa gidin, yolculuk sırasında etrafla çeşitli mücevherler göreceksiniz, bunların hepsini toplayın. Eğer koyacak yeriniz kalmazsa, belli bir yerde küme halinde bırakın. Eğer dediğim yönde gittiyseniz, karşınıza bir sunak çıkacaktır. Sunağın yanlarında güller var, bunlardan bir tane kopartıp Brynn'a götürün ve size verdiği gümüş gülü de alın. Şimdi evin önünden iki ekran sağa gidin ve göle damlayan gözyaşlarından bir tane yakalayın *(imleci göle klikleyerek).* Ağaç evin sol tarafında bulunan kurumuş söğüdün gövdesindeki oyuğa bu gözyaşını yerleştirin. Yanınızda Merith beliriyor ve sizle sevimsiz bir oyun oynamak istiyor. Gözyaşı gölünün sağ tarafına kadar onu kovalayın ve buradan bir ekran yukarı çıkıp onu yakalayın. Ağaçtan indiği sırada düşürdüğü misketi alın ve bir ekran sağa giderek bu parçayı sunağın eksik kısmına *(üstündeki çatallardan birinin ucu eksik)* misketi takın. Gümüş gülü de sunağın üstüne koyunca, büyü yapmamızı sağlayan kraliyet madalyonunu ele geçiriyoruz. Sıra geldi madalyonun içini büyülerle doldurmaya. Bir ekran sola ve üç ekran aşağıya gidin; mağraya girip testereyi Hermann'a verin. Dışarıda biraz dolaşıp döndüğünüzde, köprünün tamir edildiğini göreceksiniz.

Karşıya geçip bir ekran sola gidin ve karşınızaçıkan kulübeye girin. Buradaki büyücü sizden kuş tüyü istiyor. Şimdi buradan çıkıp bir ekran aşağıya, heykelin yanına gelin. Şimdi yapacağınız şey ormanı *(mağaranın sol tarafındaki bölümünü)* dolaşıp ağaçlardan düşmüş tohumları toplamak.

Tohumlardan iki tanesini *{Pinecone, Walnut)* yere düşmüş olarak bulabilirsiniz; fakat Acorn'u ağaçtan koparmanız gerek. Ağaç, heykelin iki ekran solunda bulunuyor. Üç çeşit tohumu da bulduktan sonra bunları ormanın en güneyindeki *(yaşlı adamın iki ekran altı)* çorak bölümde bulunan deliğe atmalısınız. Bütün tohumları atınca bir bitki çıkıyor ve size iyileştirme büyüsünü veriyor. Böylece madalyonumuzun ilk büyüsünü bulduk. Şimdi Acorn'u aldığımız ağaçtan bir ekran yukarı gidin, önünüze çıkan ağaçtan 2 adet kırmızı mücevher alın. Mücevherleri alırken sizi yılan sokuyor... Vakit kaybetmeden ekranın sağ alt köşesinde bulunan madalyonun sarılaşmış taşına basın. Böylece iyileştirme büyüsüyle zehirin etkisinden kurtulduk. Şimdi de heykelin bulunduğu ekrandan sağa gidin. Ağacın üstündeki yuvada yaralı bir kuş var. Burada da iyileştirme büyüsü yaparak *{eğer madalyonunuzun gücü yerine gelmediyse biraz bekleyin)* kuşu tedavi edin. Size armağan olarak bir tüy veriyor. Bu tüyü kulübedeki büyücüye verdikten sonra, size soğuk büyüsü yapmanıza yarayan bir scrool verecektir.

Kuş yuvasının bir ekran aşağısındaki pınara gelin. Şimdi pınarın her yerini imlecinizle klikleyin, sonunda suyun içinden güneş taşını bulacaksınız. Pınarın sağ tarafındaki sarı çiçeklerden bir tane kopartın. Heykelin bulunduğu ekrandan sola gidin. Topladığınız bütün mücevherleri bu ekrana yığın ve oyunu kaydedin. Bu mücevherlerden dört tanesini seçip doğru sırayla altın tabağın içine atmanız gerekli. Aslında topladığımız bu taşlar astrolojide burçları temsil eder. Atacağımız dört taş da mevsimleri temsil edecek. Sunstone, Amethyst, Peridot, Ruby taşlarını sırasıyla atınca, tabak bir flüte dönüşecektir. Bunu aldıktan sonra ormanın sağ altındaki, ejderhaya benzer bir görünüşü olan mağaraya girin. Malcolm'la karşılaşacaksınız. Çok dikkatli bir şekilde ağaca fırlattığı bıçağı ona geri atın. Ters bir hareketinizde sizi taşa çevirir. Doğru hareketi yapınca Malcolm, mağaranın girişini buzla örtüp gidiyor. Flütü çalarak buzları çatlatın ve içeri girin. Şimdi sağa doğru dümdüz ilerleyin, arkanızdan kapanan kapıya da aldırmayın.

Bu ürpertici mağarada, yırtıcı yaratıklar yaşıyor. Onları korkutan tek şey ışık olduğu için, tek silahınız da bu. Mağarada ayrıca ateş böğürtleni denilen bitkiler de bulunuyor ve bunlar etrafa ışık saçıyorlar. Fakat koparıldıktan bir süre sora yere bırakılmazsa ışıkları sönüyor ve siz canavarlarla başbaşa kalıyorsunuz. Bir ateş böğürtlenini en fazla üç ekran taşıyabilirsiniz. Girdiğiniz dördüncü ekranın zemininde daha önceden bıraktığınız bir ateş böğürtleni veya bu böğürtlenlerin yetiştiği bitki yoksa ölürsünüz.

Yapacağımız şey şu: Gittiğiniz her ekranın zeminine bir tane ateş böğürtleni yerleştirin. Eğer böğürtlenleriniz biter ya da sönerse, yerleştirme yaptığınız yoldan geri dönüp bitkiden yeni böğürtlenler koparıp başka yönlere ilerleyin, Bu sırada da zemine böğürtlen bırakmayı unutmayın.

Böylece bir ateş böğürtleni bitkisinden üç ekran uzaklıktaki bütün ekranları aydınlatmış olduk. Eğer bir ekran daha uzağa gidersek, girdiğimiz ekranda muhakkak başka bir ateş böğürtleni bitkisi olmalı. Eğer dördüncü ekran için birden fazla seçenek varsa oyunu kaydedin ve hepsini deneyin. Bu işe başlamadan evvel, parşömen dışındaki eşyalarınızı mağaranın girişine yakın bir yerlere boşaltın, çünkü ilerde toplayacağımız ateş böğürtlenleri ve taşlar yüzünden inventory'nizde yer kalmayabilir. Mağaranın hepsini aydınlatmanız, yararınıza olacaktır.

Şimdi mağaradaki geçitlerde bulunan taş parçalarını toplayın, toplam beş tane olmalı. Taş parçalarından biri de alacakaranlık mağarasının zeminiyle kamufle olmuş durumda. Mücevher ormanına gidip yeşil mücevherleri alın, buradan alacakaranlık mağarasına gidin ve yerde duran büyük altın parayı alın. Mağaraya ilk girdiğinizde kapanan kapının yanına gidin ve önünüzdeki tepsiye bütün taş parçalarını atın. Böylece çıkış açılacaktır

Şimdi, pınarın sol tarafındaki kuyuya alacakaranlık mağarasından aldığımız parayı atın. Elinizde aytaşı beliriyor. Mücevheri, ay tapınağında bulunan sunağın altındaki oyuğa yerleştirince, madalyonunuzun ikinci büyüsü olan enerji topuna dönüşebilme yeteneğini kazanıyorsunuz. Evet, hemen enerji topuna dönüşüp lav nehrinin bulunduğu ekrana gidin. Buraya enerji topuna dönüşmeden gelmeniz imkânsız, çünkü ateş böğürtlenleri için çok uzakta.. Burada Darm'ın size verdiği parşömeni üzerinizde kullanın. Etraf donunca, karşıya geçip yerdeki anahtarı alın. Yeniden ateş topuna dönüşüp mağaranın içindeki uçurumdan karşıya geçin.

Evet.. Gökyüzünü yeniden görmek güzel şey. İki ekran sağa gittiğinizde bayılacak ve kendinizi Zanthia'nın kulübesinde bulacaksınız. Uzunca süren bir konuşmadan, gerçeklerden ve sitemlerden sonra size bir şişe verecek ve bunu büyülü havuzun suyuyla doldurmanızı istiyor. Şişeyi alıp sola doğru ilerleyin, Malcolm'la karşılaşacaksınız. Bu salak maskara, büyülü suyu almanız gereken havuzu bozacaktır.

İki sola, iki aşağıya, bir sola, iki yukarıya gidin. Çalıların yandığını göreceksiniz. Büyücünün parşömenini bir kez daha üzerinizde kullanarak ateşi söndürün. Havuzun eksik parçasını alıp yerine takın. Şişeyi büyülü suyla doldurup Zanthia'ya götürün. Şimdi de sizden mavi böğürtlen istiyor. Böğürtlenler, havuzun eksik parçasını bulduğunuz yerin bir aşağı, üç sol, bir yukarısında. Fakat böğürtlenleri götürünce Zanthia'nın gitmiş olduğunu göreceksiniz. Sağ alt köşeye dikkat ederseniz, burada duran kilim buruşmuş. Onu kaldırıp açılan geçite girin. Evet yine ormanın başka bir bölümüne girdik. Gizli geçitten çıktığınız yerin sol tarafındaki kütükten gökkuşağı taşını alın. iki ekran yukarı, üç ekran sağa, bir ekran da yukarı gidince sahile ulaşıyorsunuz. Sol tarafınızda bulunan orkidelerden bir tane kopartın ve Zanthia'nın kulübesine geri dönün.

Şimdi kazanda iksir hazırlamamız gerekiyor.. Fakat sarı, mavi ve kırmızı gibi asal renkleri kazanda birbirleriyle karıştırmıyoruz. Bu yüzden, üç rengi de kazanda ayrı ayrı meydana getirip, hepsinden ikişer şişe örnek almamız gerekiyor. Kazana bitkiler ve mücevherler atarak renkleri elde edebiliriz. Belli bir rengi elde etmek için değişik mücevherler kullanılabilir. Ben size denediğim bitki ve mücevherlerin listesini vereceğim. Bunları üstüste atarsanız, o rengi elde edersiniz..

MAVİ: Aquamarine veya Sapphire ve Blueberry.
KIRMIZI: Ruby veya Garnet ve Orchid.
SARI: Emerald veya Topaz ve Tulip.

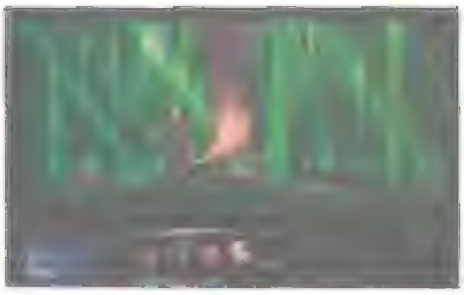
Ürettiğiniz her renkten iki şişe örnek almayı unutmayın. Eğer şişeler biterse, klübeden çıkıp geri dönün. Kazanın altında yeni bir şişenin belirdiğini göreceksiniz. Bu işlere başlamadan oyunu kaydetmeyi unutmayın. Üç rengten de iki adet örnek aldıktan sonra, yine gizli geçide girin ve iki ekran aşağı, bir ekran sağa, bir ekran yukarı gidin. Böylece Zanthia'nın renk karıştırma aletini bulduk. Şimdi kristal aletin kollarında bulunan oyuklardan birine kırmızı renkli şişeyi, diğerine mavi renkli şişeyi yerleştirin. Alet çalışınca, mor renkli küçültme iksirini elde ediyorsunuz. Yine bu şekilde sarı ve kırmızı renkleri karıştırarak portakal renkli uçma iksirini elde edin. Eğer mavi ve sarı renkleri karıştırırsanız zehir elde edersiniz, bu da bir işinize yaramaz.

Büyülü çeşmeye geri dönün ve boş bir şişeyle büyülü suyu alıp için. Madalyonunuzda mavi ışığın yandığını göreceksiniz. Çeşmeden bir ekran aşağıya, bir ekran da sola gidin ve yeni kazandığınız emme büyüsüyle havada sallanan kraliyet kupasını kendinize çekin. Bir Pipsqueak onu alıp kaçıyor. Pipsqueak'm evi çeşmenin aşağısındaki ağacın içinde.. Buraya girmek için küçülme iksirini kullanın. Ona elma verin

ve dışarı çıkın. Kraliyet kupasının, ağacın sağ tarafında belirdiğini göreceksiniz. Kupayı alıp orkideyi kopardığınız sahile gizli geçitten geçerek geri dönün. Oyunu kaydedin ve bir orkide daha kopartıp yanınıza alın. Pegasus heykellerinin arasında durup portakal renkli uçma iksirini içince bir Pegasus'a dönüşüyor ve şatonun yolunu tutuyorsunuz.

Sağa gidince göreceğiniz mezarın üstüne orkideyi koyun. Annemizin ruhu, bize madalyonumuzun son büyüsü olan görünmezliği veriyor, iki ekran sağa ilerleyerek şatonun kapısına gelin. Görünmez olun ve mağaradan aldığınız anahtarı kilide sokarak kapıyı açın.

Evet, artık şatomuzun içindeyiz. Malcolm'la yapacağınız kısa bir konuşmadan sonra bir ekran sağa iki ekran yukarı ve yine bir ekran sağa giderek mutfağa girin. Sağ taraftaki kraliyet asasını alın *(Bu dağınıklıkta bulmanız güç ama denemekten daşka çareniz yok,)*. Merdivenlerin solundan dümdüz yukarıya ilerleyerek kütüphaneye gelin. Burada, sağ ve sol raflardaki kitapların bazılarını çekip ittirebiliyoruz. Opals, Potions, Enchantment, Nature isimli kitapları çekin.diğerleri itik kalsın. Gördüğünüz gibi kitapların baş harfleriyle **OPEN** yazdık. Şömine dönecek ve içinde kraliyet tacı belirecektir. Bunu alın ve şöminenin içine girin. İki ekran sola, iki ekran yukarı, bir ekran sola, bir ekran yukarı, bir ekran da sağa gidin. Karşınıza çıkan güç alanını emme büyüsüyle geçtikten sonra bir ekran sola gidin. Zemindeki taşlardan birinin hafifçe yerinden oynamış olduğunu göreceksiniz. Bu taşı kaldırınca kraliyet odasına giden kapıyı açan altın anahtarlardan birini buluyorsunuz.



Merdivenlerden yukarı çıkın. Bir ekran sola ve bir ekran yukarı gidin. Malcolm'un etkisi altındaki Herman ile karşılaşıyorsunuz. Yanına fazla yaklaşmadan, iyileştirme büyüsünü yaparak onu uyutun ve sola devam edin. Bu odada yapmanız gereken şey, yerde duran tokmağı alıp doğru sırayla zillere vurmak. Yirmidört değişik ihtimal var.. Bana çıkan sıra; **DO,** FA, **Mİ, RE.** Eğer elinizde tokmak yokken zilleri seçerseniz, onları hangi notayı çaldığını anlarsınız. Arkanızdaki tablo açılınca içinden diğer altın anahtarı da alın ve büyük yemek salonuna gelin. Salonun alt katındaki tahta kapıya altın anahtarları peşpeşe takın.

İçeri girince karşınıza üç tane konsol çıkacaktır. Kraliyet asasını, kupasını ve tacını yine doğru sırasıyla bu konsollara yerleştirmemiz gerek. Bu sıkıcı bilmecede de 6 değişik ihtimal var. Bana Asa, Taç, Kupa sırası çıktı.

Sağdaki kapı açılacak ve Malcolm belirecektir. Onu nakavt ettikten sonra sağa ilerleyerek Kryagem'i buluyoruz.

Şimdi Malcolm gelmeden kendinizi görünmez yapın ve sağ alt köşedeki aynanın yanında durun. Malcolm'un size attığı ışın, aynadan sekerek ona çarpacak ve taşa çevirecektir.

Böylece mutlu sona ulaştınız...

Legend of Kyrandia, harbi adventure'cıların yanında bu türe girmek isteyenlere de tavsiye edebileceğim bir oyun. Az İngilizce gerektiriyor ve çok güzel...

WESTWOOD
9 DİSKET

ROAD RUSH

GUÇLU OZDUMAN

Selam tüm Amiga sevenler ve motor tutkunları. Motor tutkunları diyorum, çünkü bu ay elime harika bir motor oyunu geçti. Eski Amiga'cılar bilir; 3 veya 4 sene önce **HANG-ON** hariç şu ana kadar hiç güzel ve elle tutulur bir motor oyunu çıkmamıştı. Ama bu ay harika bir motor oyunu geldi **ROAD RUSH.** Öyle hemen adına bakıp beğenmedim demeyin, oyunumuz hem oldukça espirili hem de grafik açısından kusursuz. Bunun da bir nedeni oyunu yapan şirketin kalitesi olsa gerek. Çünkü oyunumuzu meşhur firma **ELECTRONIC ARTS** yapmış *(DELUXE PAINT serisini yapan şirket).* Bu da oyuna kalite getirmiş. Oyunumuz bir **LOTUS** kadar hızlı olmasa da, onun kadar iyi grafiklere sahip.

Oyunumuzun ilk disketini yüklemeye başlıyorsunuz. Kısa bir süre sonra, ekrana harika bir **MOTOR** grafiği çıkıyor. Burayı geçmek için JOYSTICK'inizin **FİRE** butonuna basın. Bu grafiğin arkasından karşımıza bir yükleme ekranı çıkıyor. Bu ekranda altta ufak bir motor toz kaldırıyor ve kaldırdığı tozda lütfen bekleyin yazıyor. Oldukça şirin bu ekrandan ve kısa bir yüklemeden sonra karşımıza bir şifre ekranı çıkıyor. Burada herhangi bir şey yazıp **RETURN'e** basın. Daha sonra **PLEASE WAIT** yazısı çıkıyor. Burada biraz bekleyin. Kısa bir bekleyişten sonra **HIGH SCORE** tablosunu ve bu tabloda en iyi beş yarışçı ile aldıkları paraları görebilirsiniz. Bu ekranı yine **FİRE** ile geçiyor ve arkasından uzun bir yüklemeden sonra oyunun demosunu izliyoruz. Bu ekranı geçmek için de yol aynı. Arkasından ana menüye geçeceksiniz. Burada JOYSTICK'inizi sağ ve sola çekerek beş parkurdan birini seçebilirsiniz. Bu parkurların hepsini açıklayacağım. Geldik bu ana menü ekranında kullanabileceğiniz tuşlar:

Fi..: *PLAYER SELECTION*
F2..: *TURN ON MUSIC*
F3..: *PLAYER NAME*
F4..: *CONTROL METOD 1*
F5..: *CONTROL METOD 2*
F10.: *QUIT THE GAME*

F1 tuşu ile, oyunda iki kişilik moda geçebilir ya da iki kişilik modları tek kişilik moda atlayabilirsiniz.

F2 tuşu ile oyunda müziği kapatıp açabilirsiniz.

F3 tuşu, oyuncuların adlarını **EDIT** etmeye yarar *(yani herhangi bir oyuncunun adını bu menü ile rahatlıkla değiştirebilirsiniz).*

F4 tuşu ile kontrol metotlarını seçebilirsiniz. Şu anda iki kontrol metodu mevcut bunları **F4/F5** ile ayarlayabilirsiniz.

Evet, sırada beş tane parkurumuz var. Bunlardan herhangi birini seçerek yarışa girebilirsiniz. Parkurlar:

1. **GRASS VALLEY**
2. **SİERRA NEVADA**
3. **PASIFIC COAST**
4. **REDWOOD FOREST**
5. **PALM DESERT**

Evet, şimdi dilerseniz bu parkurları bir bir açıklayalım:

GRASS VALLEY: Bu pistte bitirmemiz gereken yaklaşık 5.1 **MİL** civarında yol mevcut. Manzara ise oldukça ağaçlıklı bir yol. Fire butonuna basarak yanınıza yaklaşan amansız rahiplerinizin üzerine yumruk vurabilir ve onlardan kolayca kurtulabilirsiniz. Böylece ilerde düşerseniz sizin arkanızdan gelip sizi geçme şansı olamaz.

Ama rakibinize vururken dikkat edin; çünkü bir anda bir şeye takılıp düşebilirsiniz. Ve bir daha motoru toparlayıp yarıştaki yerinizi korumak oldukça zor olur. Ayrıca karşınızdan gelen arabalara dikkat etmenizi tavsiye ediyorum. Çünkü bu arabalar size çarparsa, hem motorunuz hem de siz fena halde yaralanırsınız. Ha, eğer kaza yapıp yarışı kaybederseniz üzülmeyin; çünkü başka bir sürücüyle yarışa kolaylıkla devam edebilirsiniz. *Grass Valleydeki* yollarda göreceğiniz yağ birikintilerine dikkat edin. Ayrıca rakiplerinizin de sizi düşürebileceğini hatırlayarak onlara fazla yaklaşmayın *(tabii yanlışlıkla rakiplerinizin elinde sopalar size geçebilir ve onlardan nefis bir intikam da alabilirsiniz).* Unutmadan söyleyeyim, hem bizim hem de motorumuzun bir enerji level çubuğu var *(Oyunu oynarken ekranın en altında bu çubukları görebilirsiniz).* Bu yüzden tehlikeli sollamalarla kendinizi riske atmayın! Eğer **GRASS VALLEY'İ** bitirebilirseniz, oyun sizi bir tebrik edecek ve tekrar ana menüye gönderecektir. Bu ekranda yarıştaki performansımızı görmek için **F2'ye** basabilirsiniz.

Ana ekranda geri kalan 4 yarış pistini seçerek oyuna devam edebilirsiniz. Şimdi bu pistlerin yol durumları ve virajlarına tek tek bakalım:

PASICIF COAST: Pasific kıyılarında yarışımıza devam ediyoruz. Background'da harika manzaralar görmek mümkün. Yarışı bitirmek için 5,3 **MİL** yol katetmek gerekiyor. Eğer dikkatli bir sürücü iseniz, bu level'ı da rahatlıkla geçebileceğinize inanıyorum. Ayrıca bu bölümde dikkat etmeniz

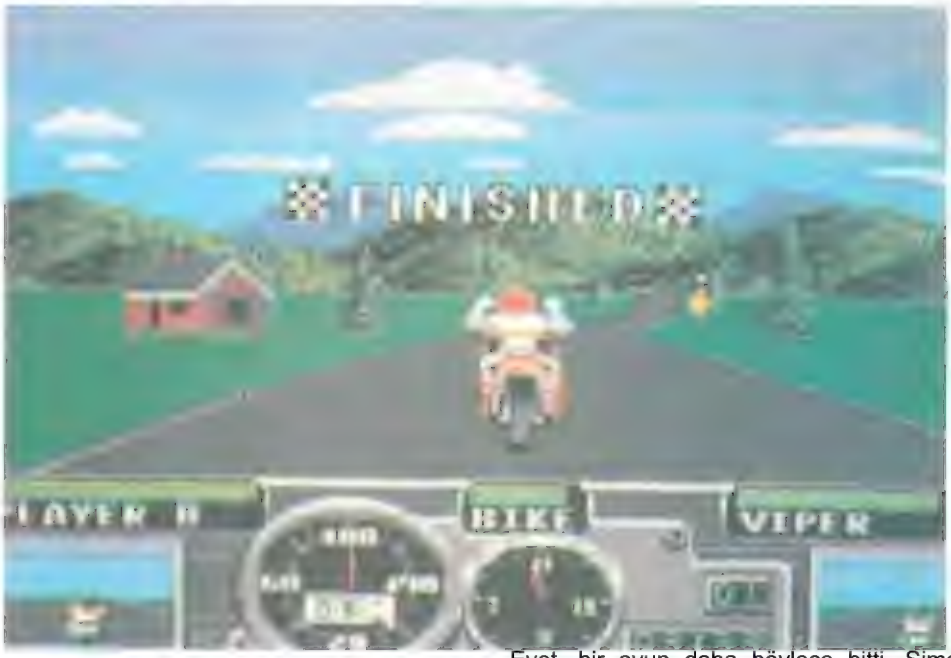
gereken oldukça keskin virajlar mevcut. Bu arada oyunu istediğiniz zaman **SPACE** tuşu ile durdurabilir ve gene aynı tuşla başlatabilirsiniz. Oyunumuzun ilerleyen bölümlerinde, polis motorlarına ve üzerinize gelen hızlı arabalara dikkat etmeniz gerekiyor. Hepinize bu level'da bol şanslar!

SİERRA NEVADE: Beş parkurdan en uzunlardan biri. Tahmini 5,6 **MİL** uzunluğa sahip. Bu parkurda diğer iki parkur gibi hemen hemen aynı özelliklere sahip *(keskin virajlar, polis motorları gibi).* Ayrıca gene bu parkurda ilerleyen millerde sağ ve solunuzda evler ve benzin istasyonları görebiliyorsunuz. Bu arada yol ağızlarında ve kavşaklarda yavaşlayın, aksi halde tam kavşaktan geçerken öteki yola geçmek isteyen bir arabayla çarpışabilir ve ölebilirsiniz. Bu yarışı bitirdikten sonra, F3 ile bir başka motor alabilirsiniz. Çıkan menüdeki üç motordan birini seçebilirsiniz. Dilerseniz bu motorları biraz daha yakın inceleyelim:

1. **MOTOR SHURIKEN 400:** İşte ilk motorumuz. Oldukça hızlı ve çok tehlikeli. Hızlanmada oldukça hızlıysa da, fren yapmalarda spin atmanıza sebep olabilir *(%60 **YARIŞA UYGUN).***
2. **MOTOR BANZAI 750:** Bu da ikinci motorumuz. Yukarıdaki **SHURIKEN** motorundan daha hızlı ve virajları daha iyi kavrıyor ***(%80 YARIŞA UYGUN).***
3. **MOTOR DİABLO 1000:** İşte bu bölüm için en ideal motor. Hızlı, atak ve virajları oldukça iyi alabilen bir sisteme sahip. Ayrıca yokuşlardan zıplarken motora minimum zarar vermesi için özel süspansiyonlarla desteklenmiş ***{%100! YARIŞA UYGUN).***

Buradan **MOTOR DIABLO 1000'i** seçip dördüncü level'a yani **REDWOOD FOREST'a** girin!

REDWOOD FOREST: 5,4 MİL uzunluğunda bir parkur. Diğer 3 parkurda olduğu gibi sert virajlar ve anormal biçimde hızlı gelen arabalarla kaplı bir parkur olan **REDWOOD,** tamamıyla uzun bir orman yolunu kapsamaktadır. Parkurun ilerleyen bölümlerinde sağ ve soldan hayvanlar çıkmaya



lamak istiyorum. Sağ ve soldaki pencereler, bizim dikiz-aynalarımız. Bunlar sayesinde arkamızı rahatlıkla görebiliriz. Sol aynamızın sağında bulunan yuvarlak bölüm, bizim hızımızı mil cinsinden gösteren bir takometre. Ve bu takometrenin içinde dönen bir takım sayıları göreceksiniz. İşte bunlar, katettiğimiz yolları gösteren bir mil ölçme aletidir. Bu mekanizmanın yanında, bir basınç ölçme aleti bulunuyor. Onun yanındaki iki haneli ve beş haneli rakam kutucukları, bize puanımızı bildiriyor. Alt ekranın en üzerindeki **PLAYER1** kutucuğu enerjimizi, onun sağında bulunan **BIKE** ise motorumuzun sağlığını gösteriyor. En solda ise yaklaştığımız rakiplerin adlarını ve sağlıklarını gösteriyor. Bu level, biraz uzun da olsa diğerlerinden daha kolay. Zorluklar

başlıyor. Bu bölümdeki background'ları görmenizi tavsiye ederim. Eğer bu parkuru da bitirirseniz, karşınıza bir dağ evinin grafiği çıkıyor. Burayı FIRE'la geçip son parkur olan PALM DESERT'a geçin!

PALM DESERT: Bölümümüz tam 5,7 **MİL.** Yani en uzun parkur. Bu arada size ekranın altında bulunan göstergeleri açık- ve keskin virajlar yok denecek kadar az. Ayrıca diğer bölümlerde olduğu kadar polis ve araba mevcut değil. Evet, tahmin ediyorum ki bu bölümü de bitirip oyunun sonuna gelmişsinizdir.

Bu bölümü bitirdikten sonra, karşımıza harika bir son ekran çıkıyor. Ve bizi tebrik eden mesajlar ekranda yazılmaya başlıyor.

Evet, bir oyun daha böylece bitti. Şimdi size, oyun hakkında biraz teknik bilgi vermek ve kolaylık olması için oyun hakkında birkaç şey yazmak istiyorum. Öncelikle, oyunumuzu **ELECTRONIC ARTS** gibi bir firma yapmasına rağmen nedense bu oyunu **KİCKSTART 2.XX** için doğru dürüst yazmamış. Bu demektir ki, **AMİGA 500+** kullanıcılarının bu oyunu oynamaları imkansız. Ama birkaç ay sonra A500+ kullanıcıları içinde yeni bir versiyon çıkacağını öğrendim. Bu yüzden **A500+** sahipleri yeni versiyonunu beklemekle yetinsinler *(üzgünüm!).* Ama diğer Amiga sahipleri hiç çekinmeden bu oyunu alabilirler! Oyunumuz iki disket olmasına karşın hem paranıza hem de disketinize kıyarak alabileceğiniz harika bir oyun! Bu oyunu kaçırmamamız dileği ile hepinize bol motorlu ve Amigalı günler!!!

ELECTRONIC ARTS
2 DİSKET/512 KByte

PREMIERE

GÖKMEN BAYIN

Elimize geçen Avrupa dergilerini sürekli karıştırırız. Avrupadaki yenilikleri, keşfedilen araçları ve piyasaya sürülen oyunları büyük bir zevkle inceleriz. Tabii benim işim oyunla olduğundan gözüm hep belli sayfalarda dolaşır durur. İlk önce index'i taradıktan sonra sayfaları teker teker karıştırırım. Çıkan oyunların tanıtımlarının yanında en çok dikkatimi çeken noktalardan biri de çıkacak olan oyunların reklamları çeker. Birçok oyunu piyasaya sürülmeden neredeyse oynamış gibi oluruz bu reklamların sayesinde..

Birkaç aydan beri karıştırdığım tüm dergilerde sürekli bir oyunun reklamı dikkatimi çekiyordu. Kaliteli oyunların reklamları aylar öncesinden yapıldığından, bu oyuna karşı ilgim daha da arttı. Oyun tipik platform oyunlarındandı. Resimlerinden ve anlatılanlardan o anlaşılıyordu. Spor ve zeka oyunlarının dışındaki oyunlara hele normalinden fazla becerikli olduğum *(birkaçını bitirmiştim),* platform oyunlarına pek meraklı olduğum söylenemez. Bu tip oyunları oynamam için ya grafikleri çok kaliteli olacak ya da değişik bir takım özellikleri oyuncuya sunabilecek. Premiere'i ilk oynadığım zaman bu söylediğim özelliklerden birini ararken ikisine birden rastladım. Bu özelliklerin neler olduğuna yazının ilerleyen bölümlerinde nasıl olsa değineceğiz. Biz oyun hakkında kısa bilgiler vererek yazımızın özüne bir giriş yapalım.

Oyunumuz toplam üç disketten oluşuyor. Tipik platform oyunlarının özellikleri bu oyunda da mevcut. Grafik ve ses özellikleri bakımından söylenecek pek fazla bir şey yok. Olursa ancak bu kadar olur. Oyunda

sizin de görebileceğiniz gibi duvarlarda benim çok sevdiğim Heimdall'ın reklamları bulunmakta. Buradan da oyunun Core Software tarafından yapıldığı sonucunun çıkarabiliyoruz. Oyunun konusu ise bir hayli ilginç. Konu kısaca şöyle..

Hollywood'da son zamanların en iyi filmlerinden biri yapılmıştır Film için tüm hazırlıklar tamamlanmıştır. Basın ve tüm ülke bu müthiş bilmin bîr an önce afişe çıkmasını beklemektedir. Film için gala gecesi öncesi ufak rotüşler yapılacaktır. Yönetmen akşam filmi incelemek için odasına kapanır.

Filmi incelerken aniden inanılmaz derecede uykusu gelir. Uyumamak için çok direnir, ama sonunda uykuya yenik düşerek oturduğu yerde sızar. İşte o andan sonra olanlar olur. Kapı sessizce açılır. Esrarengiz biri ses çıkartmamak için elinden geleni yaparak içeri adımını atar. İçeri giren bu kişi çok çabuk bir şekilde filmleri alıp kaçar. Sabah olduğunda telefon sanki bir şeylerin kara haberini verircesine çalmaya başlar. Yönetmenimiz uykusundan güç bela kalkar telefonu açar. Telefondaki ses ona gözünün dibinde olan olayı anlatır ve olaylar başlar.

Bizim oyundaki amacımız kaybolan bu filmi arayıp bulmak. Lafta, olay bu kadar basit görünüyor ama oyunda pek de öyle değil. Oyunumuz Hollywood stüdyolarında geçtiği için birçok süpriz bizi bekliyor olacak. Bunların neler olduğunu teker teker anlatmak mümkün değil. Bunlardan yazımızın ilerleyen bölümlerinde sadece sıkça karşılaşacaklarımızı anlatacağım. Şimdi sıra bu üç disketli oyunumuzun ilk disketini yüklemeye geldi.

İlk olarak oyunun gayet güzel hazırlanmış demosu ekrana gelecektir. Kısa bir yüklemeden sonra oyun bir kızılderili köyünün tepesinde başlayacak. Oyundaki kahramanımızı filmi kaybeden yönetmen canlandıracak. İlk olarak çalıların saldırısına maruz kalacaksınız. Bunlar o kadar büyük bir tehlike oluşturmuyorlar. Ya üzerlerinden atlayarak ya da ateş ederek bunlardan kurtulabilirsiniz. Hazır ateş demişken oyundaki savunma sisteminden biraz soz edelim.

Oyunda sizin en büyük silahınız yumruklarınız olacak. Aslında en büyük değil de, en kalıcı silahınız demek herhalde daha doğru olacak. Çünkü yumruklarınızın yanında bir de ateş etme özelliğiniz bulunmakta ama ne yazık ki devamlı bir şekilde değil. Bu ateşi *(bumerang)* size oyun boyunca verilecek olan kutular yardımıyla alacaksınız. Bu kutular bazen bir kızılderilinin ölümünde meydana çıkarken bazen de bir fıçının içine gizlenmiş olabiliyor. Fıçıların içine gizlenmiş olanları basit bir şekilde bulabilirsiniz. Oyundaki bazı fıçıların renkleri açık kahverengi şeklinde hazırlanmış. Zaten bunlara pek sık rastlayamayacağınızdan hemen dikkatinizi çekecektir. İşte bü fıçıları patlattığınızda bu kutulardan bulabileceksiniz. Bazı rakipleriniz de size bu kutulardan bırakabilecek. Belli sayıda verilen bu silahlardan elinizde kaç tane olduğunu ekranın sağ alt köşesinde bulunan **'Ammo'** kutucuğundan görebilirsiniz. Bazı rakipleri, özellikle de elinde silahla nöbet tutan askerleri öldürebilmek için birkaç bumerang kullanmanız gerekiyor. Onun için bu silahı idareli kullanmaya özen gösterin.

Oyun boyunca özellikle sizi iki rakip çok sık rahatsız edecek. Bunlardan biri ses çıkartmamak için parmaklarının ucunda gezinip duran kızılderililerle, koca şapkasının içinde sessizce uyuma numarası yapan Meksikalılar. Bu Meksikalıların yanına belli bir mesafeye kadar normal bir şekilde yaklaşabiliyorsunuz. Sonra silahını çekip size ateş ediyor. Bunları yaparken de uykusuna hiç ara vermemesi çok ilginç. Bu Meksikalıyı öldürmek için acele etmezseniz, size peşpeşe iki el ateş edecektir. Bu ve buna benzer mermilerden duruma göre ya eğilerek ya da zıplayarak kurtulabilirsiniz. Bu Meksikalıyı yok ettiğinizde, geriye sadece şapkası kalacak. Gelelim kızılderililere.. Bunlar özellikle değerli eşyaların korumalığını yapmaktalar. Tek silahları, büyük bir ustalıkla kullandıkları okları. Acele etmezseniz peşpeşe attığı bu okların mutlaka birine hedef olabilirsiniz. Aynı zamanda hiç ok atmadan da sadece size temas ederek boş yere bir hakkınızı yok edebilir. Bir de ulu reisler var ki, bunların görevi bambaşka. Bu reisler *(herhalde reis olduklarından)* sadece ellerindeki baltaları sallarlar. Hiç hareket etmezler. Eğer boş anında yanlarından geçerseniz hiç bir zararları yoktur. Bunları öldürememeniz her halde zararlarının az oluşundan. 6u iki baş düşmandan başkaları yok mu diyeceksiniz. Olmaz olur mu? O masum duruşlarıyla insana hoş gözüken kaktüsler bile sizin düşmanınız. Belirli periyotlarla öne eğilen bu kaktüslerin yanından çok dikkatli geçmelisiniz. Bunun yanında rüzgarla birlikte sürüklenen çalılar, yere montelenmiş ucu sivri tuzaklar sizi bekleyen diğer tehlikelerden.

Oyunun hemen başında rastlayacağınız bir olay var. Bunun bir benzerini ilerleyen kısımlarda da göreceksiniz, ama bu kadar yoğun bir şekilde değil. Bu tehlikeyi, yaban domuzları yaratacak. Sürüler halinde gelen bu hayvanların üzerine çıktığınızda onların koşu yönünün ters istikamatine doğru yürüdüğünüzü göreceksiniz. Arada kısa mesafelerle bir diğer sürü gelecek. Eğer bu iki sürü arasına düşerseniz, bir hakkınız gidiyor. Onun için son domuzun üstüne geldiğinizde hemen diğer sürünün üstüne atlamalısınız. Geç kaldığınız takdirde ya ezilecek ya da uçurumun içine yuvarlanacaksınız. Buna benzer bir olayı demin de dediğim gibi ilerleyen kısımlarda da rastlayacaksınız.

Oyunda ilerlerken yollara çok dikkat etmeniz gerekiyor. Aslında **'çok'** tanımlaması biraz hafif kalır. Keza oyunun en çok dikkat edilmesi gereken noktası yollarda bulunuyor. Oyunda yollar dar ve geniş olmak üzere iki şekilde hazırlanmış. Dar yollarda ileri-geri hareket edemeden sadece yola devem ediyorsunuz. Ama geniş yolları iki şeritten de kullanabiliyorsunuz. Diğer şeride geçmek istiyorsanız joystick'inizi aşağı çektikten sonra fire'a basmanız gerekiyor. Geriye dönmek içinde joystick'inizi aynı şekilde kullanmanız gerekiyor. Rakiplerinizle aynı şeritte olmayabilirsiniz. Zaten bir rakibi gördüğünüzde onun mutlaka bir şeyi koruduğunu anlamalısınız. Onu yok etmek için ikinizin de aynı şeritte olmanız gerekiyor. İlk önce rakibinizi yok etmeye çalışmalısınız. Aksi halde eşyayı almak için hamle yaptığınızda sizi arkadan vurabilir.

Platformlar arasında bölüm atlamak için başlıca iki seçenek hazırlanmış. Bunlardan birini merdivenler oluşturmakta. Bu merdivenleri kullanarak diğer kısımlara geçebilirsiniz. Bu geçişi sağlayan bir diğer alternatifi ise kapılar oluşturmakta. Yalnız bu kapıların birçoğunun kapalı olduğunu göreceksiniz. Açmanın ise tek bir çaresi var. O da duvarlarda göreceğiniz şalterleri aşağı indirmek. Her şalter mutlaka belli işe yarıyor. Bazıları kapı önlerinde kurulan tuzakları yok etmek için hazırlanmış. Ama arasıra bazı tatsız sürprizler de sizi bekliyor olacak. Bazı şalterleri aşağı indirdiğinizde havadan kafanıza çok çeşitli şeyler düşecek. Açılan her kapıdan içeri girdiğinizde mutlaka değişik bir takım olaylara şahit olacaksınız. Gördüğünüz her eşyayı özellikle Oscarları mutlaka alın. Koyu renk fıçıların bazılarında sizi süprizler bekliyor olacak.

Bazı yolları aşmanın zıplayarak mümkün olmadığını göreceksiniz. Böyle anlarda o yolun sonunda bir Meksika şapkası göreceksiniz. Buna bir-iki el ateş ettikten sonra karşı tarafa geçmek için size bir köprü oluşturduğunu göreceksiniz.

Böylelikle karşı tarafa kazasız belasız geçebilirsiniz. Şimdi geldik oyunda nasıl bölüm atlanacağına..

Tüm katları sırasıyla dolaştığınızda, yollar sizi ister istemez sona getirecektir. İşin aslını söylemek gerekirse hiçbir platform oyununda bir bölümün böylesine uzun sürdüğünü görmemiştim. Uzun sürmesine rağmen hiçbir sıkıntının olmaması, oyunun en güzel yanlarından. Her neyse konuyu değiştirmeden sona gelelim. Daha önce hiç rastlamadığınız yıldızlı kapılara geldiğinizde, bölümün sonuna geldiniz demektir. Ancak bölümü tamamlamak için, son bir sınavı daha vermeniz gerekiyor. İşte bu bölüm oyunun getirdiği en güzel yeniliklerden bir tanesi. Bu level'ın finalinde, dev cüsseli bir kovboyla düelloya girişeceğiz, işin aslını söylemek gerekirse olayı çözmek için bir hayli uğraştım. İlk silahı ilk önce ben çekmeme ve silahşoru öldürmeme rağmen hep yenilen ben oluyordum. Sırf bu olayı çözmek için aynı bölümü defalarca oynadım ve en nihayet püf noktasını buldum. Olayın can alıcı noktası, ilk hamleyi karşı tarafın yapmasında yatıyor. Burada reflekslerinizin tam anlamıyla mükemmel olması gerekiyor. Zaten düellonun amacı da o değil mi? Bu işi yapmak için rakibin eline dikkat etmeniz gerekiyor. Elini biraz kıpırdattı mı hemen silahınızı çekip ateş etmeniz gerekiyor. Biraz önce ya da biraz sonra bu işin gerçekleşmesine imkan yok. Eğer erken davranırsanız merminiz boşa gider. Biraz geç kaldığınızda mermiyi yiyorsunuz.

İkinci bölüme geçtiğinizde, kendinizi bir piramitin içinde bulacaksınız. Bu seferki rakiplerinizi haliyle mumyalar ve yürüyen cesetler oluşturacak. Bu bölümde, ilk bölümün bazı sahneleri aynen kullanılmış, ilerlerken duvarlarda çizili olan figürlere çok dikkat etmeniz gerekiyor. Bunlardan bazıları çizgi halinde yürümeye başlıyor. Eğer farkına varmazsanız en ufak bir temasta bir hakkınız gidecektir. Karşıdan karşıya geçmek için herhangi bir yol bulamazsanız, ateş etmeye başlayın. Aradaki ufak üçgenlerden biri mutlaka bu yolla açılacak ve karşıya geçmeniz için size yardım edecektir. Biraz daha ilerlediğinizde daha ilginç şeylere rastlayacak ve..

Oyunun yazarı siz, okuyucusu da ben olsaydım, yazıyı burada bıraktığım için şu anda size ateş püskürüyor olurdum. Ama oyunun bundan sonrasını size bırakıyorum. İlerleyen bölümleri de anlatmaya kalkışırsam, bir bu kadar daha sayfayı işgal etmem gerekir herhalde. Oyun ekranının altında haklarınızı, aldığınız puanlan ve silah sayınızı gösteren bir tablo bulunmakta. Her bir adam toplam beş yanma hakkına sahip. Eğer herhangi bir nedenle bir yara alırsanız, alttaki yeşil çizgilerden biri yok olacak. Yolda giderken rastlayacağınız Pop-Corn ve hamburgerleri alarak azalan bu hakkınızı çoğaltabilirsiniz. Oyunun belli bir yerine kadar ilerleyemezseniz, öldüğünüzde *(beş ara hakkınızı yitirdiğinizde)* oyunun en başına döneceksiniz. Eğer film tahtasıyla işaretli olan bölgeye kadar ilerlerseniz, öldüğünüzde başa dönmeyecek, oyuna sözünü ettiğim işaretli yerden devam edeceksiniz. Oyunu oynarken zamanın nasıl geçtiğini bile anlamayacaksınız. Oyunun müziğini dinlerken kendinizi Texas'ta zannedeceksiniz. Grafikleri hakkında söylenecek pek fazla bir şey yok. Bu kadar kaliteli bir oyundan ne bekliyorsanız o, oyunda mevcut. Üç disketlik bu oyunu mutlaka oynayın. Eğer daha önce bu tip bir oyun oynamadıysanız ya da bilgisayarınızı daha yeni aldıysanız, platform dünyasına bu oyunla giriş yapın.

Son birkaç cümle de sevgili POLAT YARIŞÇI için sarfetmek istiyorum. Müziğin gerçek keyfine varanlar nasıl da belli oluyor. Megadeth için söylediklerine katılıyorum Polat. Özellikle açılış parçasının nakarat kısımlarında atılan gen plan solo gitarı dinlerken herhalde kulağının pası iki kat daha hızlı siliniyordur.

Obituary için de haklı şeyler söylemişsin. Sevgili Cem'e yaptığım tavsiyeyi sana da yapmak istiyorum. Scyclad'ı mutlaka dinleyin. Düz duvara tırmanacağınızdan eminim.

Gelecek ay görüşmek üzere..

CORE SOFTWARE
3 DİSKET

SES	% 80
GRAFİK	% 85
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 90

Ejderha Kulesi

Tunç Şatıroğlu

Ejderha Kulesi'nden herkese merhaba. Bu ay Zoltan'ın Büyücülük Kursu gene devam ediyor. Maceracılar Tavernası'nda ise Phlan'dan gelen birkaç konuğumuz var. Onların, ülkelerini Bane'in gazabından nasıl kurtardıklarını okurken ürpereceksiniz. Böylece siz de Pools of Darkness'ta başarılı olabileceksiniz. Ve bu arada sorunlarınız köşemizde Zoltan'a selamlar, saygılar yollayan okurumuz Yaman Yılmaz'a Zoltan*ın selamlarını iletelim.

Bütün gün Zoltan ile beraber Astral yolculuklar üzerinde çalışmıştık. Phlan'dan gelen maceracılar, yanlarında Elminster'in yazdığı Astral yolculukları anlatan "Efynyrrfeweard' adlı kitabı da getirmişlerdi.Zoltan ile beraber kitabı inceleyip oradaki bilgileri bizimkilerle birleştirmeye çalışmışlık. Herneyse sonunda geç oldu ve ben tavernaya inip meşhur Bard'ımız Alex Quicksilver'i dinlemeyi düşünüyordum. Ama sanırım biraz geç kalmışım. Alex o geceki son şarkısını çalıyordu.Bu çok hüzünlü şarkıda bir Silver Dragon ile bir insanın acıyla biten aşk hikayesini anlatırken tavernadakiler sessizce onu dinlemekteydi.

Alex şarkıyı özellikle çok duygulu çalıyordu, hatta kullandığı büyülü enstrümanlardan bile daha etkileyiciydi.Birkaç yıl önce Alex de bir Silver Dragon'a. daha doğrusu onun Elf formuna aşık olmuştu ama Sir Karl ve Maya'nın öyküsünü bildiği için zorlukla da olsa kendini bu aşktan kurtarabilmişti.

Şarkısı bitince ateşin kenarında oturan 6 tip gözüme ilişti. Bunlar Phlan'dan gelen maceracılardı! Bu arada bir an Prenses Nacacia'yı Alex'in peşinden kulenin üst katlarına çıkarken gördüm. Acaba Zoltan bana bir Philter of Love vermez mi diye düşünürken, maceracılardan magic user olduğu belli olan biri hikayelerini anlatmaya başladı.

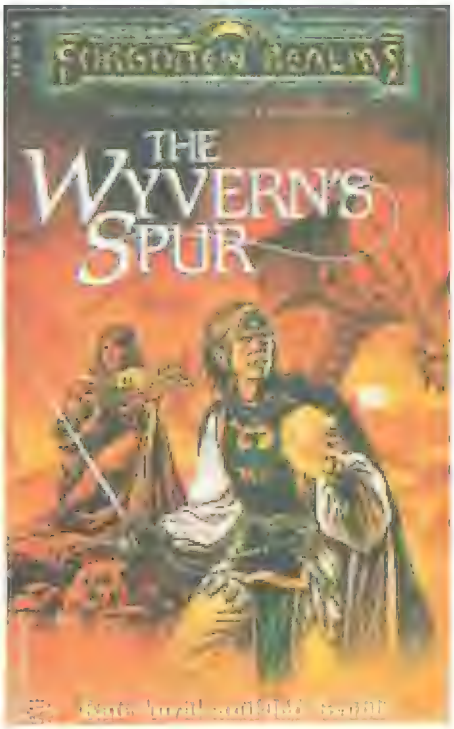
'Aslında bütün bunlar olmadı. Bane tam amacına ulaşmak üzereydi ama başaramadı ve bütün bunlar zaman değiştiği için olmadı.Ama bu olayların hepsi gerçektir.Elminster de bulara şahit oldu. Biz olanları unutmadık, çünkü o sırada bu boyutta değildik.

Herşey Bane'in yardımcıları Thome, Tanetal. Kalistes ve Gothmenes'i yollamasıyla başladı. Phlan'ın bulunması gereken yere gittiğimizde, bir kraterle karşılaştık. Buranın kuzeyinde Dragon Horn Gap's Steading'e gittik. Devlerle birkaç önemsiz çarpışma sonucu Verdirgis'in kraterinin yakınlarında yeryüzüne ulaştık.Dağların arasında, batıda bir girinti bulduk.Ama aslında burası Dragonlar ile kaynayan bir yerdi.Thorne ile burada karşılaştık. Bane'in en zayıf hizmetkarını halletmek kolay oldu. Daha sonra Drow muhafızların koruduğu Zhentil Keep'e devam etlik.

Zhentil Keep... Tüm kötülükler bir kez Zhentil Keep'in yollarından geçmiştir. Lord Manshoon ve Drow hizmetkarları burayı yönetiyordu. İnsanlar vagonlara doldurulup Manshoon'un Kulesi'ne götürülmekte ve bir daha hiç kimse onları görmemekteydi. Manshoon'un Kulesi'ne girmenin iki yolu vardır. İlki doğrudan kapıdan girmektir. Diğeriyse şehrin doğusundaki dik yolun kuzey, duvarıyla birleştiği yerdeki gizli geçidi kullanmaktır. Manshoon'un Kulesi'nin ön avlusundan bir odaya girilir. Burada vagonların aşağı indirildiği bir yer vardır.

Ancak si/ buradan aşağı inemezsiniz. Batıdaki odaları incelediğinizde, aşağıya bir yol bulursunuz. İşte biz bu yoldan geçerek Drow gardiyanların insanlara eziyet itliği, örümceklerle dolu bir yere geldik. Bu bölgenin sonunda bir Drow tapınağı bulduk.

Tüm tapınağı temizledikten sonra Kalisles'in boyutumuza geçmek için kapılar bulduğunu gördük.'



Burada büyücünün sözlerini kesmek zorunda kaldım. Aklıma bizim kuleye mektup yazan Yaman'ın bir sorusu gelmişti. Drow Temple'da Oracle'ın söylediği üç şey nedir? Büyücü bu soruyu şöyle cevapladı:

'Guard yourselves. Guard our Lady. Guard the hands that open doors.'. Yani kapıları kapatmak için 'HANDS'yazmalısınız.

'Kalistes'in ülkesine doğru giderken önce Elminster'in Limbo'daki kampına uğradık. Elminster daha önce Kalistes ile karşılaşmıştı. Bizi uyardıktan sonra tüm büyülü eşyalarımızı bırakmamız gerektiğini anlattı. Kalistes'in ülkesine sadece Drow eşyalarıyla gitmek mümkündü.

Burada başımızdan şimdi anlatmaya vaktimiz olmayan türlü olaylar geçti. Kalistes ile karşılaşmamız sırasında çok zorlandık. '

Bu sırada Zoltan yavaş yavaş merdivenlerden indi. Tavernadaki diğer maceracılara dönerek taktikler anlatmaya başladı. Herkes can kulağıyla Zoltan'ı dinliyordu.

'Büyücülerin önemli bir karşılaşmadan önce şu büyüleri yapmaları yararlı olur:

1. Mirror Image: Böylece yanınıza gelen bir düşman hemen size vuramaz.

2. Haste: Kesinlikle çok önemli bir büyüdür. Hareket kabiliyetinizle beraber saldırılarınız da iki katına çıkar. Saldırı sayınız ne olursa olsun 4 tane ok atabilirsiniz.

3. Dimension Door: Her ihtimale karşı düşmanlardan uzaklaşmak için ezberde bulunmasında fayda vardır.

4. Fire Shield (Flame type cold): Size vuran rakiplerinizin zarar görmesi açısından çok faydalıdır. Ayrıca flame type olarak cold seçmekten amaç. birçok yaratığın ateşe olan dirençlerine karşı bir alternatif geliştirmektir.

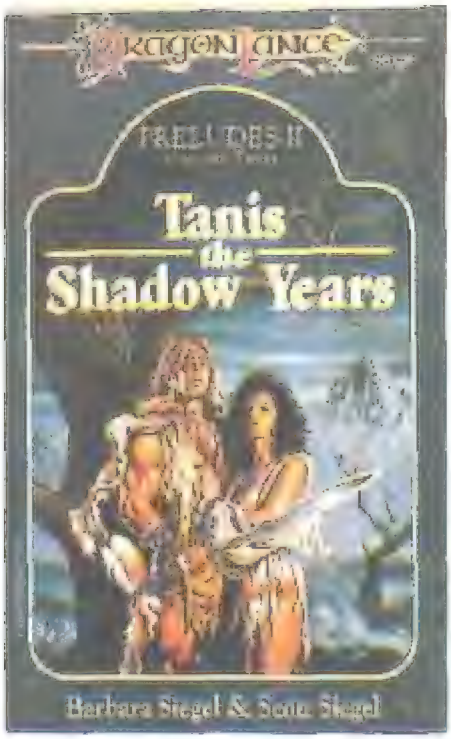
5. Fire Touch: Bir adamınızı alevle kaplarsınız. Böylece o adam rakibe her vurduğunda vuruşun yanı sıra alev zararı da verir. En iyisi ok ve yay kullanan adamlarınıza bu büyüyü yapmanız. Böylece HASTE sayesinde 4 ok atan adamınız ayrıca 4 alev zararı da verecektir. Üstelik rakiple temasa girmeden.

6. Lighting Bolt: Iron Golem'lerin olduğu yerlerde geziyorsanız, Lighting Bolt ile onları yavaşlatabilirsiniz.

7. Globe of Invulnerability: Tüm hazırlık büyüleri bittikten sonra bu koruyucu küreyi oluşturun. Ama bunu en son yapmayı unutmayın.

Cleric büyülerinden şunlar faydalıdır: Resist Fire, Resist Cold, Prayer.Protection from Evil 10' Radius.

Ranger da kendi üzerine Protection



from Fire büyüsü yapmalıdır. Bu bir Druid büyüsüdür. Eğer büyüyü yapan bunu kendine yaparsa, 12hpxLevel kadar ateş zararını absorbe edebilir. Bu miktar aşılınca büyü etkisini kaybeder.

Zoltan bu küçük dersinden sonra dinlenmek üzere kulenin üst katlarındaki odasına doğru giderken, maceracılardan savaşçıya benzeyen biri. büyücü Marcus ile ilgili maceralarını anlatmaya başlamıştı.

'Marcus'un kulesinin üst katlarına çıkınca bir Wizard Gate'e geldik. Burayı aşlıktan sonra kalan tüm katları temizlemek gerekti. Çünkü en üst kattaki odasında olması gereken Marcus'a başka türlü ulaşmak mümkün olmuyordu. Marcus'u hallettikten sonra Temple of Transformation'a gittik. Orada Moander'in aracına Shal'in yardımıyla binerken kule şiddetle sallanıyordu ve biz biraz uzaklaşınca yerle bir oldu. Moander'in aracı, havada asılı kalmıştı. Daha sonra Elminster aşağı bir ip uzattı. Bu arada Phlan şehrinin bu kulenin altında gizli olduğunu öğrendik.

Moander, tanrılardan biriydi. Ancak Elfler tarafından çok büyük ve büyülü bir ok ile vurulmuş ve bir boyuta hapsedilmişti. Moander burada uyurken Bane'in adamları onun etlerini parçalar halinde bizim boyutumuza taşımaya çalışıyorlardı. Moander'den kopan parçalar, ateşe dayanıklı ve normal saldırılardan da az zarar gören Bit O'Moander adlı canavarlara dönüşüyordu. Ayrıca Bane'in baş adamlarından biri olan Tanetal. bu boyutta bir yerdeydi.

Moander'in sol kolundaki bir yarıkta Aeghwat ile karşılaştık. Kendisine yardım edince, bize iki değerli potion verdi. Bunları aldıktan sonra Moander'in saçları arasında kendilerine Moander Cultist diyen fanatik rahiplerin kovaladığı bir kadına yardım ettik ve burada bir amfora bulduk. Moander'in kültüne sadık bu fanatikler çok tehlikelidir. Yakın mesafede ilk yaptıkları büyü Blade Barrier olur.

Amforayı Moander'in ağzından aşağı attığımızda, kalbi yavaşladı. Bu arada kulak ve göz bölgesinde de ilginç karşılaşmalarımız oldu. Sonunda çok eski bir yaradan Moander'in kalbine girmeyi başar-dık.

Bu sırada müzik dışında hiçbir işte ustalaşmamış herşeyden, ama HERŞEYDEN biraz anlayan Alex yüzünde rahatlamış bir ifadeyle tavernada belirdi. Herzamanki gülümseyen ifadesiyle konuşmaya başladığında, doğal olarak herkes dönüp O'nu dinlemeye başlamıştı.

'Uzun yıllar önce, Elflerin meclisi Moander'in bu boyutta sonsuza dek hapis kalması için bir gözcüyü de bu boyuta göndermişti. Sanırım kendisine The Watcher diyen bu Elf'e, Moander'in kalbinde rastlamış olmalısınız.'

Büyücü hiç şaşırmadan devam etti.

'Evet, Watcher bize çok yardımcı oldu. Tanetal ile ilk karşılaşmamızda Talisman of Bane yardımıyla bizden kurtuldu. Ama biz daha sonra bu tılsımı O'nun elinden düşürmeyi başardrk. Bunu nasıl yaptığımızı şimdi anlatmayacağım. Çünkü oldukça uzun bir hikaye bu. Ama Aeghwat'in verdiği o iksirler olmasaydı, kalbe hiç giremezdik.

Tanetal'i de hakladıktan sonra elimizde Thorne'dan ele geçirdiğimiz Horn of Doom, Kalistes'ten aldığımız Crystal Ring ve Tanetal'in düşürdüğü Talisman of Bane vardı. Ancak Gothmenes henüz ortada yoktu ve O'na ulaşmanın yolunu bilmiyorduk.

The Black City of Mulmaster'a gidip Oradaki arenada savaştık ve kazandık. Bunun sonucu olarak bir beholder bizim Arcam ile görüşmeye hak kazandığımız] söyledi. Arcam ile mağarasında karşılaştık. Manshoon'u haklamamız için bize gems teklif etti. Kabul edip Zhentil Keep'e gittik.

Manshoon'un Kulesi'nin üst katlarında Manshoon'u kıstırdık. Ancak Manshoon bir yaratık summon etti. Bu arada yaratık Manshoon'a kızdı ve derhal saldırıya geçti. Kulenin üstünü yıkmaya başladı. Manshoon. yıkıntılar arasından kaçmayı başardı. Tavanlar üstümüze çökmeye devam ederken hızla merdivenleri indik ve Zhentil Keep'i derhal terkettik.

Mulmaster'da Arcam ile ikinci karşılaşmamızda, Arcam denen o alçak Beholder bizi öldürmeye kalktı. Düzinelerce Beholder'ı hakladıktan sonra Arcam'ı da halletik. Bu mağaranın bir kenarından ayrı bir bölüme giriliyordu. Bu bölümde birkaç çarpışmadan sonra bir kapıya geldik. Kapı Talisman of Bane'i tanıdı ve Gothmenes'in ülkesine bir kapı açılmış oldu.

Gothmenes'in ülkesi tanıdığımız bir yerdi. Ama aslında hiç bilmediğimiz daha doğrusu bilmeyi istemediğimiz bir yerdi. Orası Dark Phlan'dı. Harita olarak Phlan'İn aynısıydı. Ancak türlü kötülüklerle dolu sokaklarında Undead yaratıkların dolaştığı ve bir Lich'in hükmettiği bir yerdi orası. Her macerada bir kez kurtardığımız Sasha'yı bu macerada da bilmem kaçıncı kez kurtardıktan sonra. Dark Phlan'ın sonundaki büyülü demir duvara ulaştık.

Gothmenes'in bu duvarın arkasında bir yerde olduğunu biliyorduk. Duvarı yıkmak için Horn of Doom'u altı kere çalmak yeterli oldu.

Böylelikle Gothmenes'in merkezine ulaştık. Ama Gothmenes'in kendine ulaşmak kolay olmadı. Hain Rakshasalar bize türlü oyunlar oynadı. Sonunda Gothmenes Limbo'ya gidip Elminmster'i yakaladı. Bu arada biz Gothmenes'in Crystal Orb'unu ele geçirmiştik. Elminster kıvrak bir hareketle kurtulup Gothmenes ile mücadeleye girdi. Biz de bilmem kaç tane canavarla başbaşa kaldık. Büyük zorluklarla onları tepeledikten sonra, bu sefer Gothmenes'in sadık hizmetkarı Xoham the Beholder kendine bağlı Beholder birliğiyle saldırıya geçti. Onları da hakladıktan sonra Elminster'in yenildiğini ve karanlıklar havuzunun dibine doğru uzaklaştığını gördük. Tüm büyülerimiz elimizden alındığı halde Gothmenes ve birkaç Bane Minion ile karşılaştık. Son yaratıkta yere düşünce herşey bitti. Hiçbirşey olmadı. Ve biz felaketlerin başlamasından hemen önceki zamana döndük. Ve bu felaketler hiç gerçekleşmedi.

Phlan'a geri geldiğimizde, kütüphanede Elminster ile karşılaştık. Elminster kurtulmayı başarmıştı. Limanda bizi bekleyen bir gemi olduğunu söyledi. Oysa limanda iki gemi vardı. Biri, bizi bir daha geri dönmemek üzere bir yere götürecek güzel bir gemiydi. Ve o gemide Gothmenes'in ülkesine gitmeden önce Elminster'e bı-

raktığımız eşyalarımız vardı. Bunları geri aldıktan sonra diğer gemiye döndük. Bu dökülen bir gemiydi. Kaptan eğer istersek bizi bir adaya götüreceğini, ama geriye dönüş olmadığını söyledi. Biri bize meydan okuyordu. Bu ölümüne bir savaş olacaktı. Hepimiz birbirimize baktık. Thorne, Kalistes, Tanetal, Gothmenes, Manshoon, Arcam, Marcus ve birçok yaratık karşımızda duramamıştı. Şimdi bu meydan okuma da neyin nesiydi? Ancak adaya vardığımızda rakibi hafife almakla çok büyük bir hata yaptığımızı anlamıştım.

Sonra neler olduğunu anlatmayacağım. Neden siz kendiniz gidip ne olduğunu görmüyorsunuz'?'

ZOLTAN'IN BÜYÜLER KİTABI BÖLÜM 6

6. DÜZEY MAGIC USER BÜYÜLERİ:

Bundan sonra yüksek düzey büyülerinden fazlasını anlatmayacağım. Çünkü sizin büyülü diskleri bir yarığa sokarak ve bir çeşit kristal küreye bakarak (öyle ki bu tam bir küre bile değil, ama ilginç) yaşadığınız maceralarda bu büyülerden başkası yok. Ve sanırım bazı büyüler asla varolmayacak. Mesela Wish gibi.

Death Spell: Düşmanlarınızı anında ve bir daha geriye kazanılmayacak şekilde öldürür. Bu büyü kuvvetli tek bir düşmandan çok birkaç zayıf düşmanı öldürecektir.

Disintegrate: Beholderlar bu büyüyü çok kullanır. Bazı büyüye dirençli yaratıklar bundan etkilenmez, ancak birçok yaratık bir saving throw yapmak zorundadır. Disintegrate bir hedefi moleküllerine ayırır. Ve bu hedef artık dead değildir. Ona artık gone denir. Ancak gene de bir Resurrect büyüsüyle gone olmuş birisinin bedeni geri getirilebilir. Ama tüm eşyalar bir daha geri gelmemek üzere kaybolmuştur.

Flesh to Stone ve Stone to Flesh: Bunlar birbirinin tersi büyülerdir. Biri hedefi taşa çevirir, diğeri taş olmuş hedefi eski haline getirir.

Globe of Invulnerability: Minor Globe'tan daha güçlüdür. 4. düzey büyülerine karşı da korunma sağlar. Yani o sürekli Ice Storm atan Drow büyücülerden kurtulmanızın için birebirdir.

7. DÜZEY MAGIC USER BÜYÜLERİ:

Delayed Blast Fireball: En harika büyülerden biridir. Verdiği zarar. Fireball gibi hesaplanır. Sonra kaç tane 6'lık zar atıldıysa o kadar HP eklenir. Ayrıca anında devreye giren bir büyüdür ve Golbe of Invulnerability'den bile geçer.

Secret of the Silver Blades oyununda ise bunu bir saatli, bomba gibi kullanmak mümkündür. Belirli bir segment sonunda patlar. Her el 10 segment sürer. Buna göre plan yapıp adamlarınızı etkilemeden bu büyüyü kullanmak mümkün olabilir. Ancak daha sonra bu seçenek gereksiz görüldü ve diğer oyunlarda kullanılmadı. Sanırım bir okurumuzun sorusu da böylece yanıtlanmış oldu.

Mass Invisibility: Bu aynı Invisibility büyüsü gibidir.Ama birçok hedefi etkiler.'

Power Word, Stun: Bir hedefi dondurur. Hedef hiçbirşey yapamaz. Fakat bu hedef HELD anlamına gelmez. Hedef ne kadar zayıfsa o kadar uzun süre durur.

SORUNLARINIZ:

JOURNAL ENTRY'LERİ SİZDEN BULABİLİR MİYİM?

Bana gelen her mektupta bu soru muhakkak var. Evet, bu sorunu çözmeye çalışıyorum. En azından son çıkan oyunların JE'lerini toparlayıp size ulaştırmak istiyorum. Ama bu konuda siz de bana yardımcı olmalı ve fikir vermelisiniz(Herhalde benim yüzlerce fotokopi çektirip yollayabileceğimi düşünmüyorsunuz.).

Mesela JE'lerin olduğu bir DOC Disk oluştursak nasıl olur? Hem kopyalanması hem da postalanması kolay olacaktır. Önerilerinizi bekliyorum.

NEDEN 10. DÜZEY BÜYÜLERİ YOK?

Çünkü orjinal AD&D'de 10. düzey büyüleri yok. Sakın gelecek oyunlarda 10. düzey büyü olduğunu sanmayın. MU büyüleri 9 düzey, Cleric büyüleri 7 düzeydir. Yakında Zoltan Cleric büyülerini de anlatmaya başlayacak.

Evet, bu aylık da bu kadar. Yerim fazla olmadığı için meraklı arkadaşların isim ve adreslerini gelecek ay yayımlayacağım. Kusura bakmayın. Bir başka macerada buluşmak üzere...

NO GREATER GLORY

Tunç Şatıroğlu

Selam size strateji meraklıları ve SSI'nin en büyük olduğunu anlayabilecek düzeye ulaşmış insanlar.İşte size çok farklı bir strateji oyunu. Amerikan İç Savaşı hiçbir oyunda böyle yazılmadı.

iyi bir strateji oyununda şu 3 faktörün bulunması gerektiğini hep söylerim: Kaynak değerlendirme, askeri stratejiler belirleme ve diplomasi. Oysa **NGG'de** çok önemli bir faktör daha var. Hatta bu en önemli faktör: İç politika!

Abraham Lincoln ya da Jefferson Davis olabilirsiniz, ama bu halkın size tam destek vermesi için yeterli değildir, ilk iş kabineyi kurmalısınız. Burada bakanlıklarınız var. Bunlar devlet, savaş, donanma, hazine ye içişleri bakanlıkları. Ayrıca daha sonra ingiltere, Fransa ve barış görüşmeleri elçilerini belirlemelisiniz. Atayacağınız adamlar 4 farklı bölgenin temsilcileri. 16 tane temsilci var. Bunların yarısı radikal, yarısı daha ılımlı insanlar. Hiç sorun çıkmasın istiyorsanız, bu 8 önemli göreve 4 radikal ve 4 moderate temsilci getirmelisiniz. Ayrıca her bölgeden iki temsilcinin de bulunması lazım. Fakat bazı bölgelerin sadece iki temsilcisi var. Ayrıca bu adamların hepsi aynı yetenekte değil. Bununla beraber bazıları sadık bazıları değil. Nasıl kabine kurmak kolay mıymış?

Yukarıdaki tüm şartları sağlayan en yetenekli ve en güvenilir adamları belirledikten sonra işiniz bitmiyor. Bölgelerde asilerin ve birliğin sempatizanları birarada yaşıyor. Bu bölgelerde birliğe ve asilere olan bağlığa göre bir politika belirlemelisiniz. Eğer bölgede size ait yerler varsa, bir yönetim belirlemelisiniz. Bu insanlara tüm sosyal haklarını vermekten sıkı yönetime kadar bir yönetim tarzı olabilir. Ancak sıkı yönetim insanları sizden uzaklaştırır. Hiçbir önlem almamak, bölgenin düşman propogandalarıyla eldeğiştirmesine kadar varabilen ciddi sorunlar doğurur. Nasıl yöneticilik kolay mı?

Bir bölgede size ait topraklar yoksa, orada sadece kışkırtıcılık yapabilirsiniz. Ancak burada sıkı önlemler varsa ve size olan sadakat fazla değilse, kışkırtıcılık yapınca buradaki tüm desteğinizi kaybedebilirsiniz. Ama başarılı olmanız durumunda halk ayaklanıp size toprak kazandıracaktır. Konfederasyon birçok topraklarını bu yolla kazanmıştır.

Daha sonra vergiler ve hazine işlerini ayarlıyorsunuz. Çok borçlanma, enflasyonu yükseltiyor. Karşılıksız para basarken dikkatli olun. Savaşın sonunda güneyde bir çuval un $1500'dan satılmıştı. Bundan sonra iş üretime geliyor. Birlik asileri ablukaya alma için blockader tip gemi, asiler de bu ablukayı yarabilmek için runner tipi gemi yapmak zorunda. Ancak Avrupa ülkeleri asilere gemi yardımı yapabiliyor. Birlik asi donanmasını yenmek için savaş gemileri yapmalı. Asilerin fazla bir donanması yok, ama her donanma başarısı Konfederasyon'a olan sadakatin artması anlamına geliyor.

Nehirler insan ve malzeme taşıma açısından, son derece önemli. Özellikle Kentucky ve Arkansas bölgelerinde kazanmanın yolu, suda hakimiyet kurmak. Asiler nehir kaleleriyle birlik gemilerine karşı koymaya çalışıyorlar.

Ayrıca Birlik asilerin limanlarını ele geçirmek için çıkartma gemileri yaparken asiler buralara kıyı kaleleri kurmak zorunda.

Abluka yüzünden asilerin ordu için gerekli mühimmatı üretmesi zor oluyor. Bu arada askere alma politikasının da belirlenmesi gerekiyor. Sadece gönüllüler mi alınacak, yoksa eli silah tutan herkes hatta siyahlar bile askere alınacak mı? Elbette bütün bu olayların senatoda kabul edilmesi gerekiyor.

Birliklerin bir yerden bir yere taşınması ve hepsine gerekli mühimmatın ulaştırılması ve bunun için sınırlı demir yolu imkanları bulunması başlı başına bir sorun. Çok karışık bir hale gelebilen bir kaynak değerlendirme problemi. Bir yerde, duran birliklerin tecrübesi artıyor. Ancak bu birliğe yeniler gelince tecrübe bir düşüyor. Bunu da göz önünde bulundurarak yığınak yapmak gerekiyor.

Askeri stratejiler yapmaya başlamadan önce birliklere komutan atamalısınız. Ancak bazı önemli komutanları (bunlar iyi komutanlar olmak zorunda değil, hatta Amerika'nın gördüğü en beceriksiz komutanlar da olabilirler) en az 12000 kişiden oluşan birliklerin başına getirmelisiniz. Yoksa o komutanın prestiji ve dolayısıyla onun geldiği bölgedeki desteğiniz düşer.

Savaştan başka diplomasi stratejilerini de belirlemeniz lazım. Avrupalı devletlerin olaya karışmamasını mı, yoksa müdahele etmesini mi istiyorsunuz? Belki de gizli bir yardıma razı olabilirsiniz? Ama bu amaca ulaşmak için ne kadar güç kullanacaksınız? Konfederasyon o yıllarda Dünya pamuk üretimini elinde tutuyordu. Pamuk önemli bir tehdit unsuru olarak görülüyordu. Ancak rüşvet ve ikna da bazen yeterli olabilir.

Barış için şartlarınız nedir, bağımsızlık mı, uzlaşma mı, yoksa kayıtsız şartsız teslim mi?

işte size uğraşmanız için birçok problem. Eğer siz de benim gibi üniversiteye gidiyorsanız, en iyisi üniversite kitaplığına gidin. Amerikan iç Savaşıyla ilgili kitaplara bir göz atın. Sonra kendinizi Abraham Lincoln ya da Jefferson Davis yerine koyduğunuzda olayları daha rahat kavradığınızı farkedeceksiniz. Olayların şaşılacak derecede tarihle paralel gittiğini göreceksiniz. Bu arada her ne kadar yenilmiş olsa da, benim favorim Jefferson Davis. Kazanmak daha zor olduğu için, ben de zoru sevdiğim için asileri tutuyorum.

Kolay kazanmak istiyorsanız siz birlik tarafını oynayın.

The Union forever! Hurrah, boys, hurrah!'

SWORD OF HONOUR

POLAT YARIŞÇI

"... Ninjalar, onurlu savaşçılardır oğlum; şereflidirler ve herşeyden önce görevlerine sadıktırlar. Kaybetmeyi sevmezler, çünkü kaybettikleri zaman bu onlar için ölüm sebebidir. Evet, sen yıllar boyunca bu bilinçle yetiştirildin, eğitildin. Ve yıllar boyunca bekledin. Şimdi seni çok zor bir görev bekliyor oğlum. Bu hayatın kadar önemli görevi bir tek sen başarabilirsin. Şimdi dinle; Bundan yıllar önce atalarımız, bize bu değerli toprakları bırakmak için kanının son damlasına kadar savaştı. Bu, yıllar boyunca böyle devam etti; topraklarımız düşman için çok değerliydi. Birgün yine böyle bir savaşta, yaşlı bir bilge büyükbabama bir kılıç verdi. Ondan sonra sadece bir kelime söyledi ve gitti: **"Bu kılıcı hayatın boyunca onurunla sakla; kılıç senin geleceğin, hayatın."**. Evet, ondan sonra bu kılıç ile bir çok zaferler kazandık. Ülkemizi düşmanların elinden kurtardık; huzur'a ve mutluluğa kavuştuk. Bundan sonra ülkemize hiçbir akın olmadı; buna cesaret edenler ise Buda'nın önünde cezalandırıldılar Yıllar boyunca, evet yıllar boyunca huzur ve refah içinde yaşadık. Bu arada sen doğdun. Üstün yeteneklerinden dolayı hemen sıkı bir eğitime alındın; bu yüzden çocukluğunu yaşayamadın oğlum. Çünkü sen, ileride bizim bu kılıçtan sonra en etkili silahımız olacaktın. Evet, zamanı geldi oğlum. Yine ülkemiz tehlike içinde, yıllar önce olduğu gibi. Şimdi söyleyeceklerim, yalnız seninle benim aramda kalacak. Yıllardır onurla sakladığımız ve bizi başarıdan başarıya koşturan değerli kılıcımız, kötü niyetli Damion Toranaga tarafından çalındı. Evet, bundan şimdilik, sen ve ben hariç kimsenin haberi yok. Ancak o kılıcı ne pahasına olursa olsun, mutlaka bulup ait olduğu yere getirmelisin. Biliyorum, bu senin için çok zor ama yapmalısın. Bunun için ilk önce hiç kimsenin gidemediği; gidenlerin ise dönemediği uğursuz ve lanetli bir kaleye gitmen gerekiyor oğlum. Bu kale, şeytan ruhlu Damion Toranaga'nın kalesi. Evet, artık benim söyleyecek birşeyim kalmadı; bundan sonrası sana kalıyor. Şunu hiçbir zaman unutma ki, senin ve ülkemizin geleceği ellerinin altında...".

Bu konuşma beni oldukça etkilemişti. Yıllar sonra böyle bir göreve çağrılmak onur vericiydi. Evet, artık başlayabilirim. Fakat ilk önce nereden başlayacağımı bilmiyorum. Ben yine de demin konuştuğumuz eve gireyim, belki efendimizin bana söyleyecek son şeyleri vardır. Şimdi eve girmek için kapının önüne doğru ilerliyorum ve heyecanım iki kat daha artıyor. Çünkü böyle yüce birisinin karşısında durmak heyecan verici; ancak burada kimse yok. Acaba ne yapmalıyım? Tabii, sağ tarafta duran yıldızlar belki işime yarayabilir; belki de bunları efendimiz bilerek bırakmıştır. Neyse, ben tekrar dışarı çıkıp ortalığı araştırayım. Şu anda önümde tek bir yol var; oda sağa doğru gidiyor ve o yolu takip ediyorum. Karşıma ne çıkacağını bilmiyorum, ama ne çıkarsa çıksın, beni yolumdan döndüremez. Evet, şimdi tahta bir köprünün üzerindeyim ve Damion denen alçağın adamlarından birisi bana doğru geliyor. Üstelik elinde kılıcı bile var. Eh! Artık hareket zamanı geldi sanırım. Bir an önce onu saf dışı etmem gerek; ancak bu asker oldukça iyi dövüşçüye benziyor. Ne kadar iyi dövüşürse dövüşsün, unutmaması gereken bir şey var: benim gibi bir Ninjanın karşısında, diğerlerinin ancak son bir dua etme şansı vardır. Nitekim bu zavallı asker içinde öyle oldu; sırf komutanının aptalca bir hırsı yüzünden kendisini kurban etti. Ama yapılacak birşey yok; tarih böyle komutan ve askerlerle doludur. Neyse ben yoluma devam etmeliyim; fakat o da ne? yerde bir şey parlıyor. Bir bakayım? Evet, bu bir kolye; acaba bu ölen askere mi aitti? Boşver, ben yine de bu kolyeyi alayım, belki bir işime yarar. Şimdi yoluma devam etmeliyim. Tekrar sağa ilerliyorum; fakat o da ne? Karşımda yine kılıçlı bir asker ve benden silahlarımı istiyor. Tabii ki silahlarımı ona vermeyeceğim; zaten şimdilik sadece 5 tane yıldızım var. Ayrıca bir Ninja, ölmedikçe hiç kimseye silahını vermez. Neyse, ben bu adamla uğraşmak yerine yukarıdaki eve girsem belki daha yararlı şeyler bulurum. Şimdi o eve doğru gidiyorum ve eve giriyorum; fakat burası oldukça ilginç bir yer, ortada bir çubuk devamlı aşağı yukarı gidip geliyor, onun öbür tarafında da bir yelpaze yerde duruyor. Yıllar önce, biz daha çocukken böyle tuzaklardan nasıl geçileceğini öğretmişlerdi. Şimdi de -aynen öğretildiği gibi- bu tuzaktan atlayarak geçecektim. Yavaşça tuzağa doğru yaklaştım ve çubuk tam üste doğru çıkarken atladım. Evet, hala hayatta olduğuma göre bu tuzağı atlatmışız; fakat bunun bir de dönüşü var, ama önemli değil; önce şu yelpazeyi almalıyım. Acaba bunlar kimin ve niçin burada? Şu anda bunun cevabını bulamayacak kadar meşgulüm. Şimdi aynı tuzaktan tekrar aynı yöntemle atladım ve dışarı çıktım. O kılıçlı asker tekrar karşımdaydı ve ısrarla silahlarımı istiyordu. Ben de ona demin bulduğum yelpazeyi ve kolyeyi önerdim, fakat istemedi. Geriye tek şey kalıyordu: Yıldızlar. Asker, bu yıldızları istiyordu. İstesem bu yıldızları ona verip, buradan rahatça geçebilirim; fakat bir Ninja, ölmeden asla silahını kimseye vermez. Ben de silahımı ona vermedim ve yanına giderek onunla dövüşmeye başladım. Birkaç dakika sonra onu da altetmiştim; fakat vücudumda bazı kılıç yaraları vardı. Ancak bu yaralar hemen geçecek cinstendi, onun için fazla kafama takmadım ve sağa doğru ilerledim. Burada yol

ikiye ayrılıyordu. Acaba ben hangisine gitmeliydim. Biraz düşündükten sonra, tercihimi alttaki yol için kullandım ve hemen oraya doğru yöneldim. Bu sefer yol sola doğru gidiyordu ve yolun sonunda, nihayet kılıçsızbir Ninja vardı. Bu da benim için kurulmuş bir tuzaktı, ama maalesef bu Ninja'nın sonu da diğerlerinden farklı olmadı; üstelik bu Ninja beni fazla uğraştırmadı. Şimdi yol tekrar alt tarafa gidiyordu, ben de oraya doğru yöneldim ve aniden bir evin içinde buldum kendimi; daha doğrusu ufak bir tapınağın. Ortada bir Buda heykeli, sağında ise hasta yaşlı bir adam duruyordu. Hasta adamla konuşmaya çalıştım ve ona elimdeki eşyalardan bazılarını vermek istedim; fakat o bunların hiçbirini istemedi. Onun istediği bir ilaçtı. Adam daha fazla konuşmuyordu; bu yüzden dışarı çıktım ve aynı yoldan geri döndüm. Yolun ikiye ayrıldığı yerden, bu sefer sağa doğru ilerlemeye başladım ve yine karşıma mavi elbiseli bir Ninja çıktı. Yolun sonunda, ise bana birkaç gün yetecek yiyecek duruyordu. Vücudumdaki kılıç yaraları geçmeden, bu Ninja ile dövüşmeye başladım. Ninja oldukça güçlüydü ve iyi dövüşüyordu; ama onun iyi dövüşmesi beni engelleyemedi. Büyük bir hırs ile ona saldırdım ve birkaç dakika sonra, o da diğerleri gibi cehennemin yolunu tuttu. Evet, artık yemeği alabilirdim. Hemen sağa giderek yemeği yerden aldım; fakat bir tuzak olabilir düşüncesiyle, yemeği yemedim. Belki de demin gördüğüm yaşlı adama vermeliydim. Evet, bu düşüncemi doğrulamak için deminki yaşlı adamın yanına gittim ve ona yolda bulduğum yemeği verdim. Yaşlı adam bu iyiliğimin karşılıksız kalmayacağını söyledi ve ortada duran Buda heykelini bana verdi. Ancak bu Buda heykeli ile ne yapılacağını bilmiyordum. Şimdi tekrar yemeğin bulduğum yere geldim ve yolun sonundan yukarı doğru çıktım. Burası oldukça değişik bir yerdi ve birkaç saniye sonra, sağ tarafta duran bir heykelin bana siyah ve zehirli bir ok fırlattığını gördüm. Eğer bu ok bana saplansa ölür ve görevimi yerine getiremezdim; bu yüzden hemen sağa kaçmaya başladım. Ancak bu sefer de karşıma iki kılıçlı bir Samuray çıktı. Ben dövüş pozisyonumu almıştım, ama Samuray beni görür görmez hemen saldırmamıştı. Birşeyler mırıldanıyordu; sonunda "güneşli ve sıcak bir gün" dedi. bana bakarak. Ben düşünüyordum, acaba ne demek istedi? Sonra anladım; belki bir süre için bu Samuray ile dost olabilirdim. Hemen bende duran yelpazeyi verdim; evet, Samuray benim oradan geçmeme izin vermişti; ben de beklemeden Samuray'ın sağındaki yoldan yukarıya çıktım. Buraya geldiğimde şaşkınlığım bir kat daha arttı; çünkü burası demin gittiğim tapınağın aynısıydı ve bir yaşlı adam daha vardı. Onunla da konuşmak istedim, fakat yaşlı adam umutsuzca benden yardım istiyordu. Belki yanımda yiyecek olsaydı, yine bu yaşlı adama verir ve şu ortada duran heykeli alabilirdim; ama bu adam hastaydı, hem de çok hasta. Evet, artık mutlaka bir yerlerde, bu yaşlı adamı iyileştirecek bir ilaç bulunmalıydı. Buraya tekrar gelmek üzere dışarı çıktım. Ama bu kez Samuray hiç beklemeden üzerime saldırdı. Üstelik iki kılıcı vardı. Eh! Artık yapacak bir şey olmadığına göre, ona saldırmaya başladım. Uzun bir dövüşten sonra, onu öldürmeyi başardım ve sola ilerleyerek bir alt yola geçtim. Burada yol sağa doğru ilerliyordu ve ondan sonra yol yoktu; ama yine bir düşman vardı: Kılıçlı bir asker. Bu askeri de öldürmek benim için zor olmadı. Onu öldürdükten sonra, yolun sonuna gidip yerdeki şeyi aldım. Evet, bu aldığım bir ilaçtı. Hemen geri dönerek yukarı çıktım, fakat karşımda

yine bir Samuray vardı. Bu Samuray da, diğeri gibi hiç beklemeden üstüme saldırdı. Onu iki-üç dakika sonra alt ettim ve sağa ilerleyerek deminki hasta adamın yanına gittim. İhtiyar hala yardım istiyordu. Ben de daha fazla beklemedim ve ilacı ihtiyar'a verdim. İhtiyar da bunun karşılığı olarak bana ortada duran Buda heykelini verdi. Ben tekrar şaşkın bir şekilde bu heykele bakarken ihtiyar: "O heykel sana yardım edecek" dedi ve tekrar konuşmamak üzere sustu. Evet, doğru yoldayım sanırım. Şimdi tekrar dışarı çıktım ve yine bir Samuray. Bunlar bitip tükenmek bilmiyor; ama ne olursa olsun, onu öldürmem de sadece 3 veya 4 dakikamı aldı. Şimdi eğer sola gidersem, o heykel yine bana zehirli ok atacak, ama başka gidecek yerim de kalmadı. Büyük bir cesaretle sola doğru ilerlemeye başladım ve tam heykelin "karşısına geldim; tabii bir kaç saniye sonra, heykel yine bana bir ok fırlattı. Müthiş bir refleksle o oktan zıplayarak kurtuldum. Bir ok daha gelmesini bekliyordum fakat heykelden bir ok daha gelmedi. Ben, şaşkın ve tedirgin bir vaziyette heykel'e doğru ilerlemeye başladım. Orada bir şeyler vardı. Heykelin yanına geldiğimde yerde birkaç tane pençe buldum ve hemen onları aldım. Artık yoluma devam etmeliydim. Şimdi tekrar geri dönerek yemeği bulduğum yere geldim. Burada yine yiyecek birşeyler bulmayı ümit ediyordum fakat daha önce orada olmayan bir yol farkettim. Olaylar gitgide daha karmaşık bir hal alıyordu. Bütün bunlar benim az da olsa cesaretimi kırıyordu, fakat bu görev mutlaka yerine getirilmeliydi. Hiç beklemeden o yola saptım ve .....

Evet sevgili okurlar, bundan sonrasını size bırakıyorum. Benim bu anlattıklarım oyunun sadece birinci bölümüydü. Bu bölümden sonra sizi çok karışık olaylar bekliyor. Sword of Honour, son günlerin en iyi oyunu diyebilirim. Oyunun sadece dövüş kısımlarıyla kalmıyorsunuz, çözmeniz gereken bilmeceleri de çözmek zorundasınız Yani bu şekliyle oyunumuza hem dövüş, hem de adventure diyebiliriz. Oyunda bir nesne bulduğunuz zaman, onu ekranın üstündeki kutucuklarda görebilirsiniz. Eğer o nesnenin üstüne mouse ile gelirseniz use, give ve drop seçenekleri çıkıyor. Oyunun durumuna göre bu üç seçenekten birisini kullanabilirsiniz. Bazı yerlerde düşmanlarınız bir takım şeyler söylüyorlar. Düşmanlarınız bir şeyler söylemeye başladığı anda, sizden herhangi bir eşya istiyor demektir. Oyunda kullandığınız karakter bir Ninja ve hemen hemen her türlü hareketi başarıyla yapabiliyor. Ayrıca oyunu mouse ile oynayabiliyorsunuz. Eğer oyunu mouse ile oynamak istiyorsanız, ekranın sağ tarafındaki şekillere kliklemeniz gerekli. Ancak siz yine de oyunu joystick ile oynayın.

Oyunda kullanılan grafikler oldukça güzel; özellikle bazı ekranlardaki backgroundlar mükemmel. Müzik ve ses efektleri ise harika. Yapımcı firma Prestige, bu oyun için tam 3 yıl harcamış *(Bu adamların aklından zoru var galiba)*. Tabii bunca çalışma, ortaya güzel bir oyun çıkarmış. Şimdi eğer bu güzel oyunu alıp oynamak istiyorsanız şu 4 maddeye uymanız gerekiyor:

1) Kendinize 2 disket ayarlayın
2) Hemen en yakındaki bir bilgisayarcıya uğrayın
3) Sword of Honour adlı oyunu isteyin.
4) Ve afiyetle oyunu oynamaya başlayın.

Evet, bu aylık benden bu kadar. Gelecek aya kadar bir yere ayrılmayın ve bu dergiyi okumaya devam edin. Fena kaptıracak, kaptırık olacaksınız.
HOŞCAKALIN.

PRESTIGE
2 DİSKET/512 KBvte

GRAFİK	% 90
SES	% 85
OYNANABİLİRLİK	% 95
GENEL	% 90

Pilotlar Kahvesi

F. Kağan Gürkaynak & Ağan Şimşek

Evet, bir kere daha merhabalar hepinize. Yeni simülasyonların çıkmasını beklemekten hepimiz artık usandık.

Ama elimizden bu konuda bir şey gelmez, eski simülasyonlarınıza devam.

Her zaman bahsettiğimiz F-16 Falcon. Battle of Britain \c Combat Pilot dışında birçok güzel simülasyon var aslında. Madem yenileri henüz çıkmadı (B-17 Flying Fortress vallaha çıkıyormuş!!!) biz de eskilerinden birkaçını hatırlatalım dedik.

Mesela Dynamix firmasını A-10 Tank Killer isimli bir simülasyonu var. Hatla bir ara bu oyunun bir dala disketi bile çıktı. Oyun çok gerçekçi bir uçuş simülasyonu değil, ancak güzel bir havası ve A-10 görevlerinin zorluğunu açıkça ortaya çıkaran güzel görevleri var. Ne yazık ki. görev sayısı son derece sınırlı.

Aynı şirketin normal Amigalarda oynanması azap olan Red Baron oyunu var. Eğer gerçekten hızlı bir bilgisayarınız ve alternatif olarak bir harddiskiniz varsa, sizi bayağı bir süre oyalayabilir. Bu oyun, isminin çağrıştırdığı gibi bir birinci dünya savaşı simülasyonu. Oyunun teknik açıdan yetersiz olmasını bir kenara bırakacak olursanız, güzel hava savaşları yapılabilen bir oyun. En güzel özelliği ise Replay fonksiyonu. Eğer bir Replay kaydederseniz, alıştığınız gibi herhangi bir açıdan olayı seyredebiliyor, diğer uçakların gözünden olayı yaşayabiliyor ve en güzeli istediğini/ bir anda kumandayı elinize alabiliyorsunuz. Son derece örnek bir Replay özelliği.

Unutmayın, uçaklar dışında da güzel simülasyon konuları var. Bunların arasında önemli bir bölüm araba simülasyonları. 4D Sports Driving bu sene başında çıktı, ancak özellikle Formula I. oyunun çıkması ile gölgede kaldı. 4D Sports Driving'de kendinize pistler yaratabileceğinizi ve değişik özelliklere sahip arabalarla bu pistlerde yarışabileceğinizi hatırlatalım (Mesela lndy-500. Porsche 911, Jaguar XJ-6, Audi Quattro).

Simülasyonlar illa veklörel olmak zorunda değil, son derece eski iki deniz altı simülasyonu olan 688 Attack Sub ve Sub Battle Simülalor'da olduğu gibi. Özellikle ikinci simülasyonu sadece meraklıları hatırlayacaklar. Teknik olarak zayıf olan ancak iyi bir konuyu benzerlerinden daha gerçekçi olarak işleyen bir simülasyon. Oyunda ikinci dünya savaşında bir Alman veya Amerikan denizaltısı yönetiyorsunuz.

Bu arada aklıma gelmişken... Birara piyasaya Wolfpack isminde bir ikinci dünya savaşı denizaltı simülasyonu çıktı. Ancak ne var ki, benim bulabildiğim bütün versiyonlarında mouse kontrolü ile ilgili bir sorun vardı.

Eğer birinizin elinde bu oyunun oynanabilir bir versiyonu varsa, haber verin.

İşte size eskilerde kalmış birkaç isim: Eğer bizim gibi Formula 1 hastası iseniz, size biraz yardımcı olayım. Türker Nazlıaka sayesinde 1991 yarış sezonundaki tüm arabaları ve şoförlerini bulduk. İşte pilotlar:

McLaren Honda	1 Ayrton Senna
	2 Gerhard Berger
Tyrell Illmor	3 Olivier Grouillard
	4 Andrea de Cesaris
Williams Renault	5 Nigel Mansell
	6 Riccardo Patrese
Brabham Judd	7 Eric van der Poele
	8 Giovanna Amati (evet bir kadın!!)
Footwork Honda	9 Michele Alboreto
	10 Aguri Suzuki
Lotus Ford	11 Mika Hakkinen
	12 Johnny Herbert
Fondmetal Ford	14 Andrea Chiesa
	15 Gabriele Tarquini

15 numara oyunda yok tabii,
bu araba genelde siyah ve kırmızı lekeleri var.

March Illmor	16 Karl Wendlinger
	17 Paul Belmondo
	18 numara yok !!!!
Bennetton Ford	19 Micheal Schumacher
	20 Martin Brundle
BMS Dallara Ferrari	21 Pierluigi Martini
	22 JJ Lehto
Minardi Lamborghini	23 Christian Fittipaldi

	24Gianna Morbidelli
Ligier Renault	25 Thierry Boutsen
	26 Erik Comas
Ferrari Ferrari	27 Jean Alesi
	28 Ivan Capelli
Venturi Lamborghini	29 Bertrand Gachot
	30 Ukyo Katayama
Jordan Yamaha	32 Stefan Modena
	33 Mauricio Gugelmin
Andrea Moda Judd	34 Alessandro Caffi
	35 Enrico Bertaggia

Umanm bu isimler hoşunuza gider, gelelim mektuplarınıza, ilk olarak ufak bir sorunla karşı karşıya kaldım.Hatırlarsanız geçenlerde Yiğit Güçtaş ve Alper Ayar arkadaşlarımız bize bir dizi helikopterin özelliklerini yazıp göndermişlerdi. İsler inanın ister inanmayın, yazmaya devam ediyorlar. Egemen İmre arkadaşımız da bana helikopter dataları gönderince, şu an masam helikopter satın alma ve etüt idaresinin masasına döndü. İstemediğiniz kadar helikopter datası var elimde. Hepinize sonsuz teşekkürler, ancak iüm helikopterleri buraya sığdırmam mümkün değil, onları ben yazmak zorundayım.- Kimse darılmasın ve kırılmasın, benim de ellerim kırılmasın diye çözümü bu datalardan bazılarını seçmekte buldum.Umarım herkes mutludur. Üstelik helikopterleri seçerken fotoğraflarını da buldum, güzel değil mi?

Sikorsky CH-53
S-60
S-80

Motor : 3 adet toplam 3265 - 4380 ship güçte
Maksimum kalkış ağırlığı: 33.370 kg.
Yüklenim : 14.530 kg.
Menzil : 2.075 km.
Hızı : 315 km/h.

Bu helikopteri anlamak için bir kere görmek gerek.26 metre boy, 7.5 metre yükseklik, korkunç bir gürültü. Fotoğrafların ilkinde, bu devi Nimitz'e inerken görüyorsunuz, arka planda meşhur VF-84 Tomcat'leri var. İkinci fotoğrafta havada çekilmiş bir fotoğraf görüyoruz. Burada oyunlarda son derece sık kullandığımız Flare olayını görmek mümkün.

Sikorsky S-60B Seahawk

Motor : 2 adet toplam 1415 shp gücünde
Maksimum kalkış ağırlığı: 9.935 kg.
Maksimum Hızı : 296 km/h.
Menzil : 805 km.

Bu helikopter LAMPS III adı verilen Donanmanın temel denizaltı av sistemidir. Bu helikopter bugünlerde son derece popüler olan Nighthawk helikopterinin deniz kuvvetleri tarafından kullanılan modelidir. Fotoğrafta arka planda bulunan gemi Amerikan Oliver Hazard Perry sınıfı bir firkateyn olan FFG-37 USS Crommelin. Bu gemi iki adet Seahawk taşıyor. Fotoğrafta birçok enteresan nokta var. İlk olarak helikopterin renginden bahsedelim. Bu renk, donanmanın kullandığı az görünen ve daha az bir kızılötesi hedef verdiği iddia edilen Low - vis Grey tonu. Şu an donanmanın tüm uçakları bu renge boyanmış durumdalar. CH-53'ün bulunduğu fotoğraftaki F-14 gibi renkli boyamalar, istisnalar dışında yok. İkinci olarak arka tarafa doğru yer alan san nesneden bahsetmek istiyorum.Bu nesneye MAD Bird denir. MAD Magnetic Anormality Detector lafından (Manyetik anormallik detektörü) kısaltmadır ve metal cisimlerin oluşturduğu manyetik değişimleri saptamakta kullanılır. Tabii bu işlem için bu aletin sarkıtılması. helikopterden uzaklaştırılması gerekir. Helikopter bu "kuşu' uçurtma gibi çekerek dolaştırarak çalıştırır. Bu helikopteri resimdeki geminin kızkardeşini gezerken (FFG - 36 Underwood) yakından inceleme fırsatı buldum. Belki de en inanılmaz özelliği, bu helikopterin bir oyuncak gibi katlanabilmesi. Son derece ilginç. İlk olarak ana rotor kanatları hep bir tarafa kıvrılıyor ve uçları katlanıyor. Aynı şey kuyruk rotoru kanatları için de var. Kuyruk dikmesi aşağı, bütün kuyruk kısmı, ucu kapıya gelecek şekilde öne katlanıyor, araç biraz da boydan çökerek mini minnacık bir yere sığabiliyor.

Augusta A 109MkII

Motor : 2 adet toplam 840 shp gücünde
Maksimum Kalkış ağırlığı: 2.600 kg.
Maksimum hızı : 285 km/h.
Maksimum menzil: 650 km.

Tam anlamıyla çok amaçlı bir helikopter. Askeri ve sivil birçok modeli mevcut. Fotoğrafta saldın amaçlı bir modelini görmektesiniz.

Alper Ayar ve Yiğit Güçtaş, helikopter simsarlığının yanısıra bazı enteresan bilgiler göndermişler. Listelerindeki eksiklere rağmen gelişimin ilginçliği açısından dikkate değer..

Tepkili uçakların hız rekorları:

15.9.48 F-86A	1079 km/h.
19.11.52F-86D	1124 km/h.
16.7.53 F-86D	1151 km/h.
20.8.55 F-100	1329 km/h.
10.12.57 F-101	1943 km/h.
16.5.58 F-104	2379 km/h.

Arkadaşlarımızın bir iki sorusu da var:

1.Bir F-16'nın maliyeti, çıplak 25 milyon dolar civarında. Tabii ki bu fiyat istenen donanıma, üretilecek olan uçak sayısına ve verilecek olan desteğe göre değişik rakamlar alabiliyor. Mesela Türk hava kuvvetlerine maliyeti hakkında kesin bir rakam bilmiyorum. Stinger füzesinin maliyeti hakkında da elimde kesin bir rakam yok. Ne var ki. Stinger füzesinin satışı kontrol altında tutuluyor. Bilindiği üzere bu füzeler, Ruslara karşı savaşan Afgan mücahitlere verilmişti. Ancak verilen her füze seri numarası ile takip altında tutuldu.

Duyduğuma göre sadece 7 adet stinger füzesinin akıbeti bilinmiyor (Yanlış anlaşılma olasın, çeşitli ülkelerin orduları bu silahı kullanıyorlar.).

2. Piyasadaki en iyi tank simülasyonunu bilmiyorum, özellikle iyi kelimesinin herkese göre değişik anlamı olması işimi bir hayli zorlaştırıyor.

Ancak sana bildiğim tank simülasyonlarını sıralayayım: Mİ Tank Platoon, Team Yankee, Pasific Islands...

3. Thunderhawk'taki helikopterin sileceğini bilmiyorum, ancak demoda inerken görülen helikopter bir UH-1 veya 200 serisi Huey. Oysa daha sonra gözüken helikopter, kesinlikle bir Sea King!!!

Sağolun çocuklar, ama ne olur daha fazla helikopter datası göndermeyin.

Gelelim Egemen İmre arkadaşımıza, gönderdiğin tüm datalar için son derece teşekkürler. Bu ay içim dışım data oldu, ileride datalarını kullanacağım (izninle !!). Yazışmak isteyenler için adresi:

Egemen İmre, 227 sk. 14/4 Halay/ İzmir 35280

Gelelim sorulara. Red-Out, aşırı negatif G kuvvetine maruz kalan pilotların başına gelir. Kan beyne fırlar, gözlerde kanlanma olur, bayılmaya kadar gider. Black-Out daha sık karşılaşılan bir durumdur, zira uçaklar genelde daha çok pozitif G kuvvetine dayanacak şekilde dizayn edilirler.Pozitif G etkisinde, kan beyne gidemez ve bir süre sonra pilotun görüşünün kararmasına, daha sonra ise kaybetmesine sebep olur.

İşte ilginç bir mektup daha: ".... Bu köşeye gerçekten mektup gelip gelmediğini merak ettiğim için yazıyorum...."Bu sözlerin sahibi Atamer Asrak. Şüphelerini yok ettiğimi sanıyorum. İşte sorularının cevapları:

1. F-18 Interceptor'da tam 6 adet görev var.

a. Kimliği belirlenemeyen uçağı teşhis ederek geri dönün.

b. Başkanın uçağına saldıran düşmanları yok edin.

c. Teröristler tarafından kaçırılmış olan iki adet F-16'yı üsse geri getirmeye çalışın.

d. Savaşırken düşen bir pilot, suda yardım beklemekte, yardım paketini acilen ona ulaştırın.

e. Hava üslerinizden birine atılan bir Cruise füzesini yok edin.

f. Düşman denizaltı uçak gemisini yok edin.

Görevlere başlayabilmek için uçak gemisine başarılı bir iniş yapmanız şart.

2. F-18'deki Mig-29'lar aslında o kadar aptal değiller. Eğer görevlerde ilerlersen, ne kadar sinsi ve tehlikeli olabileceklerini görürsün. Eğer daha akıllı rakipler istiyorsan, modemle arkadaşlarına karşı oynamayı dene.

6. Sadece şu kadarını söyleyeyim, bu oyunları oynayarak belki pilot olmayabilirsin, ama asla kendine zarar veremezsin.

7. ACE oyununda (Commodore 64 veya Plus - 4) füze rampalarını AGM füzeleri veya makinalı ile tankları vurduğun gibi rahatlıkla vurabilirsin.

Arada derede kalan sorularının yanıtlarını yine köşemizde bulabilirsin.

İstanbul'dan yazan Alp Akgün. meraklılarını çok ilgilendirecek bilgiler göndermiş.Türkçe olarak yayınlanan 2. Dünya savaşı belgesel savaş dizisi kitaplarını:

Kastaş A.Ş
Kasnak Basın Yayın Teşkilatı A.Ş.
Başmuhasip sok. Tolos Han 16-101
Cağaloğlu- İstanbul
Tel: 520 59 70
adresinden temin edebilirsiniz.

İşte bu seriden birkaç kitap adı:

Hitler'in Açık Deniz Filosu	Richard Humble
Ölüm Avcıları	Heinz Knoke
633. Filo	Frederic E. Smith
Graf Spee'nin Sonu	Sir Eugen Milington Drake

İşte köşemize mektup başına soru gönderme rekorunu kıran 'Firestorm'un bazı sorularının cevaplan (Tam 26 tane var!!!):

4) Air Combat, maalesef daha ortalarda yok.

9) Bu bir tavsiye: Birds of Prey'de düşman var diye otomatik pilota geçemiyorsanız, radar menzilini 5'e alın.

10) Gelelim Formula-1'deki vites ayarlarına.Bu konuda en büyük yardımcım Haruna oldu. Vites oranlarım oynadığınız piste göre ayarlayarak büyük avantaj elde edebilirsiniz, ACE oynuyorsanız ise şansınız biraz artar, nasıl mı?

Vites ayarındaki çizgiler o vitesin ne kadar çekeceğini gösterir. Mesela ilk vitesteki çizgiyi kısaltırsanız arabanız o vitesin son devirine hemen çıkar ve yeni vitese geçmek zorunda kalırsınız.- Burada asıl önemli olan vitesler arasındaki mesafe. Eğer ara çok artarsa, o zaman yüksek vitese geçince devir çok düşecek ve arabanın ivmesi azalacaktır. Unutulmaması gereken, arabanızı 14 bin devir civarında değil 12 bin devir civarına göre ayarlamanızdır. Tabii belirli pistlerde bazı vitesler daha çok kullanılıyor. Örnek olarak Phoenix'te yüksek hızdan çok, çabuk viteslere önem vermelisiniz. Sadece start düzlüğünde son hıza kadar çıkıyorsunuz. Ama Almanya, Meksika ve italya'da uzun düzlüklerde gidiyorsunuz. Burada son süratinizin yüksek olması avantajınıza olacak. Bir ikinci etken de kanatlar. Kanatlar ne kadar alçak (sayısı az) olursa o kadar az rüzgar direnci gösterirler, arabanın ilgili kontrolü o kadar zorlaşır ve araba o denli hızlı gider.

11) Indianapolis, herkeste (en azından yarış seven) bulunması gereken tek disketlik bir oyun.

16) Angle of Attack uçağının burnunun ufka yaptığı açı. Birinci Dünya Savaşı'nda uçan pilotlar neredeyse hiçbir alet olmadan uçabiliyorlardı, pek ala sen de uçabilirsin.

17) 2400 Baud bir Modem 350 Dm civarında, telefon faturaları hariç (Modemleri normal telefon ağında kullanmak yasaktır, söylemiş olayım da).

Gelelim İstanbul'dan Özgür 'Iceman' Öztürk. Arkadaşımız Birds of Prey ile ilgili başından geçen bazı olayları anlatmış. Oyunda yükselince havanın kararması, uçağın atmosferin üst katmanlarına çıkmasının sonucu. 100.000 feet yaklaşık 33 kilometre anlamına geliyor ve burada artık normal Troposfer'den söz etmek mümkün değil. Kararma bundan oluyor. Eğer uçakla seyehat etmişseniz, havanın az da olsa karardığını, aşağısının daha aydınlık, yukarısının ise alacakaranlık olduğunu farketmişsinizdir. Oyunun değerlendirme kısmı maalesef o kadar iyi değil. Radarlara gelince. Tabii ki bir bilgisayar simülasyonunda tüm uçakların radar karakteristiklerini tam olarak vermek son derece zor. Bunun yerine yaklaşıklıklar yapılıyor. Ancak 460 Kilometre menzilli füzeleri 460 kilometreden kilitlemek herhangi bir radarla da mümkün değil. Gelelim radara yakalanmayan uçaklara. Bir uçağın Stealth olması onun hiç gözükmeyeceği anlamına gelmez. Körfez savaşı sırasında F-117'lerin bazı radarlarla izlenebildiği

biliniyor. Ancak Stealth bir uçağın radar ekosu normal (yağlı) bir hedefin radar ekosunun yanında son derece silik kalacaktır.

Arkadaşımın sorusu Battle of Britain ile ilgili: Görevin en başında kod girmek için bir kere telsiz bölümüne gelmeniz yeterli. Burada o sırada bulunan savaş gruplarını uçuş doğrultularını ve gerekli bilgileri bulabilirsiniz.Artık havadaki durumu gözünüzün önüne getirmeyi denemelisiniz. Kim ne yapacak, bundan sonra nereye gidecek, amacı ne, onları nerede yakalayabilirim gibi soruları cevaplamaksınız. Ondan sonra (Savaş planınız hazırlandıktan sonra) savaşa geçebilirsiniz. Eğer kafanızdaki resim dağılırsa yeniden telsiz odasına geçin. Örneğin, doğuda 10 mil ötede benim üzerime gelen iki Bf-I09 var. Güneyde 20 mil ötede ise yine bana doğru uçan iki Bf-109 var. Artık havada dört adet düşmanınızın olduğunu, doğuya doğru uçarsanız kısa bir zaman içinde ilk ikisi ile karşılaşacağınızı bu sürenin yaklaşık iki buçuk katı süre içinde de diğerlerinin size yetişeceğini veya batınızdan kuzeye geçip gideceklerini, eğer doğuya gitmişseniz muhtemelen arkadan saldıracaklarını düşünmelisiniz. Kendi görevlerinizi nasıl oluşturacağınızı bir diğer yazıda açıklayacağım.

Yazışmak isteyenler için:

Özgür Öztürk. Soğanlı mah. Erman sok. no. 16/10

Bahçelievler/İstanbul 34580

Daha mektuplarınız bitmedi, şimdi sırada Bora 'Viper'Acar var.

Arkadaşımızın sorularının cevaplarını bulur bulmaz yayınlayacağım, ancak Bora son derece yararlı olacağını umduğum tiyolar göndermiş:

Battle of Britain'de bombardıman görevinden dönerken 100 feel'in altından uçun. diyor Bora. Bu sayede hem alttan gelen saldırıları savuşturabiliyor. hem yukarıdan dalan rakiplerinizin banyo yapmasını sağlayabiliyorsunuz. Ancak bu durumun ufak bir sakıncası var. paraşüt 200 feet'in altında açılmıyor.

Bora aynı zamanda Operation Spurance isimli oyun için de bir tiyo göndermiş. Operation Spurance deyince bir iki laf etmek istiyorum. Bu oyunda körfez bölgesinde bir Amerikan destroyerine kumanda edebiliyorsunuz. İşin ilginç yanı, bu oyun (her nedense) USS John Young II ismi ile piyasaya çıktı. Aslında ikisi de aynı oyun. Limandan çıkmak için. hızınızı % 20 (Reverse olarak)'ye getirmeli ve F6 ile F10 tuşları ile arkanızı kollayarak dışarı çıkmalısınız. En önemlisi bundan sonrası, limandan çıkarken yeşil şamandıraları solunuza, kırmızıları ise sağınızda bırakın, girerken ise tam tersini yapın.

Bora. ayrıca mektubunda Yunan donanmasının birimlerinden de bahsetmiş. Hepsini burada sıralamak istemiyorum, ancak güncel olduğu için Yunan donanmasında bulunan iki tür gemiden bahsetmek istiyorum. Bunlardan ilki Kortenear tipi firkateyn. Bu gemiler 130 metre boyunda 14.4 metre eninde 3050 tonluk Hollanda yapımı gemilerdir ve Yunan donanması dahil, birçok Avrupa donanmasında kullanılırlar. Gemilerin orijinal dizaynında biri burunda biri hangarın üzerinde olmak üzere iki adet OTO Malcra lisanslı 76 mm'lik top bulunuyordu. Ancak benim gördüğüm bütün Kortenaer'kırda hangarın üzerindeki top yerini yakın menzil çok namlulu seri atışlı bir topa bırakmıştı. Gemide iki adet Lynx ayarında helikopteri barındırabilen geniş bir hangar. 8 adet Harpoon füzesi fırlatıcısı ve bir yakın menzil hava savunma sistemi yer almakta. Bu haya savunma sistemi klasik olarak Mk 29 Sea Sparrow sistemidir. İstanbul'da oturanlarınız Nato tatbikatına katılan iki adet Kortenaer tipi firkateyni (Biri Alman. Biri Hollanda'lı) uzun bir süre Dolmabahçe açıklarında görme imkanına sahiptiler.

İkinci bahsetmek istediğim gemi ise. Amerikan Gearing yapısı Destroyerlerdir. Ülkemiz donanmasında da bulunan bu destroyerlere yaygın olarak FRAM I de denmektedir (Fleet Rehabilization and Modernisation Programme.Filo modernize ve gençleştirme programı). Bu gemiler aslında İkinci Dünya savaşında ortaya çıkan aşırı talep sonucu yapılmışlardır. Savaş bitiminde bir süre donanmanın belkemiği olmuşlardır. Daha sonra yeni gelişen şartlara göre modernleşmişlerdir. Söz konusu modernizasyon 60"lı yılların başında yapılmıştı. Daha sonra Amerika yeterli sayıda modern gemi inşa edince, bu gemileri NATO ülkelerine satmış ve/veya hibe etme yoluna gitmiştir. Bu gemiler zamanla değişik amaçlara özelleşmişlerdir. Genelde hepsinin ortak özellikleri, taşıdıkları 2'li 127 mm'lik top taretleridir. Bu gemilerin birçoğu Mk 16 ASROC. denizaltı savar sistemi ile donatılmışlardır ve 20 torpil, toplam 17 Asroc füzesi taşımaları ve özellikle modern standartlara göre çok yüksek hızları nedeniyle değerli, ancak son derece eski ve yorgun gemilerdir. Ülkemiz dahil birçok ülkenin donanmasında gittikçe azalan sayıda bu gemilere rastlanmaktadır. Kortenaer ile sadece top olarak karşılaştıracak olursak, FRAM I türü bir gemide 2 ila 3 adet 2'li Mk 38 12.7 cm'lik top tareti vardır. Her taret yaklaşık 45 ton ağırlığındadır ve 27 kişilik bir personele ihtiyaç duyar, dakikada 18 atış yapabilir. Bu atışları ise 15.8 km menzile ulaştırabilir. Kortenaer'in taşıdığı 76 mm'lik tek top ise 6.2 ton ağırlığındadır; toplam 4 kişiye ihtiyaç duyar: dakikada 80 atış yapabilir ve bu atışları 19.2 km menzile ulaştırabilir.

Bu ayki son mektubumuz. Ankara'dan Can 'Maverick' Yaşar. Çan'ın bizden bir ricası var, buradan sevdiği arkadaşı Evren "Joker' Ünal'a ve İzmir'den Sn. Aykut Fırat'a selamlarını göndermek istiyor.

Çan'ın sorusu ise uçakların kuyruklarındaki sayılarla ilgili, tam olarak ne anlama geldiklerini merak ediyor. Bu konuda en güzel bilgi Salamander Books'un Aircraft Markings isimli el kitabında var (maalesef, bende yok), yine de ben bildiğim kadarı ile yardımcı olmaya çalışayım. İlk olarak her ülke kendine göre bir düzen kuruyor. Hatta askeri birliklerin boyutları üzerinde bile elle tutulur kesin bir standart yok. Filo kavramı değişik tanımlanabiliyor.

Gelelim uçaklardaki amblemlere. Herşeyden önce aracın bağlı bulunduğu birim bile bu konuda etkili oluyor. Örneğin, hava kuvvetleri ile donanma değişik standartlar kullanıyorlar. Amerikan uçakları için konuşalım.ilk olarak bir uçağın mutlaka bir seri numarası vardır. Bu her zaman o kadar büyük yazılmaz. Hana bazı uçaklarda (Mesela SR-7 Herde) zaman zaman hiç yazılmaz. Dahası bu uçak bir Filoya aittir ve bu filonun belirli bir uçağıdır. Çoğu zaman bu filonun amblemini de taşır. Filolar (Wing), kanatları oluşturur. Uçakta bu kanadın bir birimi olarak anılır. İşte bu kanadın numarası ve amblemi de belirtilir. Gerek donanma gerekse hava kuvvetlerinde bu kanadın iki harfli bir kısaltması mevcuttur.

Bu kısaltma iki harf şeklinde kuyruk kanadına yazılır. Örnek fotoğraf bir tarihte USS America (CV-66) üzerinde çekilmiş. Arkadan öne doğru iki adet S-3 Viking, iki adet A-6E Intruder ve en önde ise bir adet EA-6B Prowler yer alıyor. Hemen dikkatinizi çekeyim, baskıda iyi çıkmamış olabilir ancak her iki Intruder aslında aynı filodan, ancak biri daha önce anlattığımız Low-vis Gri'sinde diğeri ise daha eski renginde. Her ne ise, bir uçak gemisi bir hava kanadını taşır. Bu kanat içinde iki adet avcı. iki adet hafif bombardıman, bir ağır bombardıman, bir erken uyarı, bir denizaltı av, bir elektronik savaş ve bir helikopter filosu bulunur. Ve tüm bu filolar bu kanada bağlıdır. Örnekteki kanadın numarası. CVW 1 (Carrier Air Wing 1) ve zamanında bünyesinde VF-14, VF-32, VA-34. VA-46, VA-72, VAQ-135, VAW-126. VS-32 ve HS-11 filoları bulunuyordu. Bu filolara ait tüm uçakların kuyruğunda AB simgesi vardır (Mesela VF - 84, CH-53'ün arkasında kalan F-14, CVW-8'in bir filosu ve kuyruğunda AJ harfleri vardır.). Şimdi en önde duran EA-6B'ye bakalım, kolayca kuyruktaki AB harflerini görebilirsiniz, dikkatli bakarsanız arkada duran uçaklarında kuyruğunda (VA-34 filosuna ait) AB harflerini görebilirsiniz. Daha sonra kuyrukta büyük büyük uçağın seri numarası yer alıyor (161244). Uçağın kuyruğundaki sembol ise filosunun sembolü. Şimdi uçağın burnuna bakarsanız orada 605 sayısını göreceksiniz. Bu Wing'in 6. filosunun 5. numaralı uçağı demek. Aynı sayıyı kuyrukta da görebilirsiniz. Uçağımızın ayrıca arkasında ek olarak hangi gemide olduğu ve filosunun numarası da (VAQ-135) belirtilmiş.İyi kafa karıştırdım değil mi??? Tabii bir uçağı bu şekilde tanımak için elinizde ayrıntılı bilgiler olması gerekiyor. Bunun yanısıra gördüğünüz uçağın resminin tarihi de önemli. Örnek olarak CVW-1. 1980 ortalarında USS America'da değil. USS J.F. Kennedy'de yer almaktaydı ve VAQ-133 Elektronik savaş filosunu taşımaktaydı.

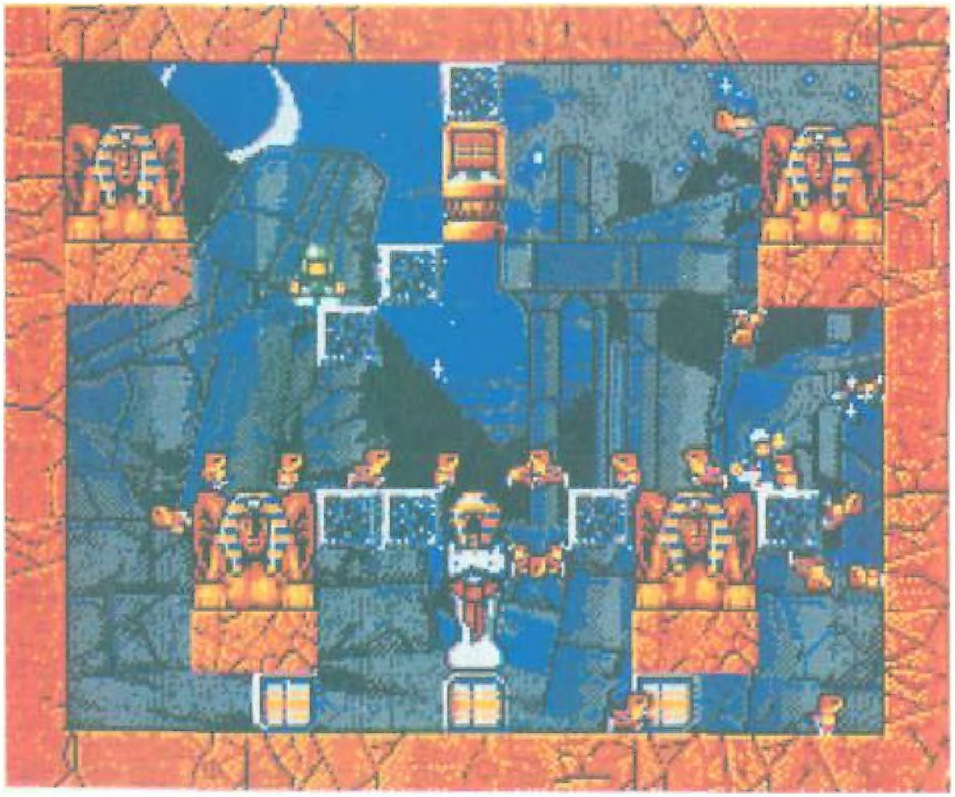
Bu ay yeteri kadar gevezelik ettik, mektuplarınızı sakınmayın, hepsini ayrı ayrı seviyorum, tekrar görüşmek üzere hoşçakalın.

TRODDLERS

POLAT YARIŞÇI

Talihsizlik ile başınız ne kadar dertte bilmem ama benim konuda oldukça başım ağrıyor. Şu anda tarih 7-11-1992 ve saat sabahın 10'u. Daha yeni kalktım ve bu yazıyı yazmaya başladım. Dün akşam 11.00'den sabah 3'e kadar yazdığım herşey, kahrolası bilgisayarım ve virüsler yüzünden boşa gitti. Şimdi tekrar yeni bir yazı yazmak zorunda kalıyorum; eğer bu sefer herhangi bir terslik olmazsa ve herhangi bir aksilik çıkıp işimi engellemezse, bugün bu yazıyı teslim edeceğim ve siz de bu sayede yazıyı okumuş olacaksınız. Yani buradaki bütün amacımız, sizlere ne olursa olsun yazıyı sunabilmek.

Şimdi bilgisayarınıza bir Troddlers disketi takın, elinize de bir dergi alın ve başlayın yazıyı okumaya.



1991'in hit oyunlarından Lemmings, piyasaya çıktığında büyük sükse yapmıştı. Bunun en büyük nedenlerinden biri oyunun konusunun değişikliği ve oynanabilirliğinin çok olmasıydı; ayrıca oyun çok iyi programlanmıştı. Kısacası herşey çok iyiydi. Şimdi böyle bir oyun çıkar da beğenilirşe ne olur? Tabii ki arkadan taklitleri gelir. İşte oyunumuz Troddlers da aynen Lemmings mantığına sahip. Yine belli bir süreniz var ve belirli sayıda Troddler kurtarmanız gerek. Ancak bu oyunda oynanış, Lernmıngs'den tamamen farklı. Burada siz, bir karakter yönetiyorsunuz ve herşeyi o karakter yapıyor. Yani Troddlers denen yaratıkların kaderi sizin yönettiğiniz karakterin elinde. Neyse bunları daha sonra anlatacağım; şimdi oyundaki bazı seçeneklerden bahsedelim.

Troddlers yüklendiğinde karşınıza 3 seçenek çıkıyor. Bunlar:

1) F1: Burada bölüm sonlarında aldığınız kodları giriyorsunuz; yani lemmings'deki hikaye.

2) F2: Burada oyunu nasıl oynayacağınızı belirtiyorsunuz

War: 2 kişi aynı anda oynuyor ama burada rekabet var.

Solo: Oyunu tek kişi oynuyor yani siz.

Team: Oyunu bir arkadaşınızla bereber oynuyorsunuz.

3) F3: Burada oyunun ses efektlerini ve müziklerini ayarlayabilirsiniz.

Oyun birçok bölümden oluşuyor. Bu bölümlerden bazıları oldukça zor. İlk bölümler klasik olarak çok kolay, ayrıca süreniz de fazla olduğu için bir hata bile yapsanız, oyuna fazla etkisi olmuyor. Lemmings'de olduğu gibi, bölüm başlamadan önce bilgisayar size sürenizi ve kaç Troddler kurtaracağınızı belirtiyor.

Peki, Troddlers denen yaratıkları nasıl kurtaracaksınız? Bölüme başlarken 2 veya 3 kapı görüyorsunuz; bu kapılardan birisi Trodders'ları kurtarıp içeriye sokacağınız kapı, diğerleri ise Troddlers'ın çıktığı kapı. Troddlers'ları kurtaracağınız kapı bazen en

It doesn't take a genius to figure out how to solve this level. Later on, how-

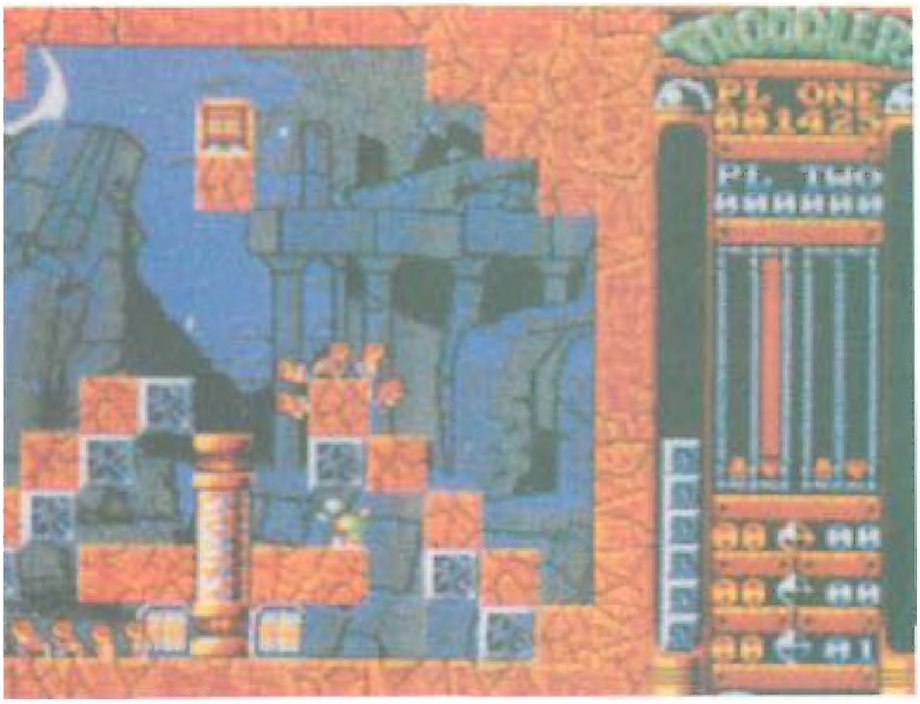
üstte, bazen ortada, bazen de en altta duruyor.

Sizin yapmanız gereken, Troddlers'ları o kapıya, yani çıkış kapısına ulaştırmak. Çünkü bu yaratıklar, aynen Lemmingsler gibi aptal. Bunlarda, sadece bir yönde ilerliyorlar ye hemen hemen her yere gidebiliyorlar. İşte oyunun en ilginç yeri de burası; zaten oyunu oynayınca bu acaip durumu gözlerinizle göreceksiniz.

Kapı ise, Troddlers'ların ulaşamayacağı bir yerde olduğu için onları sizin kurtarmanız gerekiyor.

Oyundaki karakterimiz ise sadece belli yerlere kare bir blok koyuyor. Bu blokların sayıları sınırlı... Yani siz burada ne yapacaksınız? Önce Troddlers'ların gittiği yöne bakacaksınız ve daha sonra çıkış kapısına doğru blok kurarak Troddlers'ların bu bloklardan geçmesini sağlayacaksınız. Herhangi bir yere blok koymak için. öce ateşe basın ve daha sonra joystick'i isteğiniz yöne hareket ettirin. Bu sırada bir artı işareti göreceksiniz. Bu artı işaretinin yerini beğenirseniz, elinizi ateşten çekin ve bloğunuzu oraya koyun. Yalnız blokları öyle rastgele yerleştirmeyin, çünkü sınırlı. Herhangi bir bloğun yerini beğenmezseniz, yine deminki hareketleri yaparak o bloğu oradan silebilirsiniz. Unutmayın koyacağınız bloklar çıkış kapısına doğru olmalı. Ayrıca bir blok koyarken orada Troddler olup olmadığına dikkat edin; eğer varsa kurmayın çünkü birini yok etmiş olursunuz. Oyundaki ilk bölümler kolay dizayn edilmiş, bu yüzden fazla zorlanmayacaksınız ve bu sayede oyuna alışacaksınız. Ancak ilerki bölümlerde, sizi birbirinden zorlu görevler bekliyor. Bu bölümlerde çok çabuk düşünme ve karar verme mecburiyetindesiniz. Zaten süre de kısıtlı. İşte bu bölümlerde Lemmings'deki atmosferi ve stresi yakalayabiliyorsunuz, yani oyun buralarda çok zevkli oluyor. Oyunda bir görevi başa; ramazsanız, **ESC** tuşuna basarak aynı yeri bir kere daha oynayabilirsiniz. Eğer ana menüye tekrar dönmek istiyorsanız, Q tuşuna basmanız yeterli. P tuşu ise hepinizin bildiği gibi oyunu dondurmaya yarar.

Evet, oyun hakkında söyleyeceklerim şimdilik bu kadar. Bu arada önümüzdeki



aylarda, oyunun password'leri Amiga salatasında yayınlanacak; ben şimdi size hepsini yazardım ama olmaz; siz en iyisi kendiniz oynayarak ilerlemeye çalışın.

Oyunumuz, başta da belirttiğim gibi bir taklit sayılır, ama bu tür oyunlara düşkün arkadaşlar hemen bu oyunu alabilirler. Oyundaki garfikler ve ses efektleri güzel. Oynanabilirlik ise Lemmings'deki kadar fazla değil ama yine de zevkli. Eğer birkaç hafta oyalanmak istiyorsanız, bu oyunu rahatlıkla tavsiye edebilirim. Bu arada oyunu yapan firma Sales Curve/storm *(hani şu meşhur silkworm oyunlarını yapan firma).*

Evet, yine ayrılık vakti geldi ama gitmeden önce yine müzik diyorum. Bu ay neler dinlediniz bilmiyorum, ama şu sıralar piyasaya doğru düzgün kaset çıkmıyor. Bunun için, bu ay size herhangi bir şey önermeyeceğim. Yalnız size müzik dünyasından birkaç haber verebilirim. Evrenin en baba grubu Slayer, tipsiz bir baterist aldıktan sonra stüdyoya kapandı. Yeni albüm büyük bir olasılıkla 1993ün ilk aylarında çıkacak. Umarız aynı hızda burada da olur. Trash metalin en sert gruplarından Sepultura, yeni albüm hazırlıklarını sürdürüyor Yine trash metal'in güçlü gruplarından Antrax, yeni bir vokalist aldıktan sonra yeni albüm hazırlıklarına geçti. Evet anlaşılan 1993 yılı müzik yılı olacak.

Şimdi tekrar hepinize iyi bir ay dileklerine geçmeden önce, Sinan ve Kıvanç arkadaşımıza çok çok teşekkür ederim. Evet hepinize bol oyunlu günler, hoşcakalın.

SALES CURVE/STORM
2 DİSKET/512 KByte

GRAFİK	% 80
SES	%75
OYNANABİLİRÜK	% 80
GENEL	% 80

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi